じゅげむ 特別編集
MOOK RSE RECRUIT SPECIAL EDITION

絶対目が離せない期待の新作31
さらにプレミアムグッズをプレゼント!

絶対美少女ゲーム読本

特別付録1
98年度版
じゅげむオリジナル
豪華
書き下ろし
美少女
カレンダー

特別付録2
本誌独占!
『EVE
The Lost One』
『この世の果てで
恋を唄う少女
YU-NO』
オリジナルポスター

豪華!
美少女グラビア
満載!

980円

美少女ゲームのビッグ3へインタビュー
『イマディオ』『NECインターチャネル』『エルフ』
これだけはプレイしようね。美少女厳選ソフト10!
話題の新作、クリエーターに聞く
『ブルーブレイカー』『NOëL～Laneige～』『バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ』
美少女フィギュアも大特集!
お好みの美少女フィギュアを豪華大プレゼント

PIONEER LDC
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation
Noël
La neige
Nous sommes vraiment désolés de différer le lancement.

発売延期お詫びキャンペーン実施中！

●大好評のボイスメッセージ入りCDシングル追加生産決定。先着で1000名様にプレゼント！●

東京ゲームショウ等のイベントで限定配布したキャラクター3人からのボイスメッセージ入りCDシングルを先着で1000名様にプレゼントいたします。詳しくは12月14日から店頭に置かれるお詫びチラシをご覧ください。

尚、「ノエル缶」が当たる予約キャンペーンは11月末日をもって終了とさせて頂きました。多数のご応募ありがとうございました。

お問い合わせ先：パイオニアLDC(株) 開発事業部TEL03-5721-1359

神崎あかり

プレイステーション用ゲーム
「バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ」より

©1996,1998 AIC/iPC

このゲームには
かわいい女の子や
ドキドキする物語が
含まれています。
iPC

PlayStation™

確定申告は
お早めに！

BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス
大運動会
[ALTERNATIVE]

iPC
INCREMENT P CORP.

インクリメントP株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル4F ☎03・3491・7546
[ホームページ] http://www.incrementp.co.jp/game
[ニフティサーブ]"GO SPCVG"GAME BEACH

*"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
Merry X'mas &
a happy
Blue Breaker!
今、冒険の旅へ…君と出会うために!!
恋愛ロールプレイングゲーム/定価5,800円(税別)
BLUE BREAKER
ブルーブレイカー
笑顔の約束
12.25 on sale
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
©HUMAN 1997 ©HuneX 1996,1997 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996,1997
制作/ヒューネックス株式会社 HuneX

CONTENTS1

絶対美少女ゲーム読本

僕等の心を熱くする今年の冬は『美少女ゲーム』が熱い
その中でも特に期待の新作をドーンと紹介しましょう!

'97冬～'98話題の新作ソフトSELECT31

センチメンタルグラフティ・・・038
EVE The Lost One・・・040
NOëL～La neige～・・・042
フレンズ～青春の輝き～・・・044
バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ・・・046
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO・・・048
ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 彩(いろどり)のラブソング・・・050
あいたくて…your smiles in my heart・・・052
トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～・・・054
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～・・・056
ブルーブレイカー ～笑顔の約束～・・・058
悠久幻想曲 2nd Album・・・060
DEBUIT21・・・061
メルティランサー Re-inforce・・・062
ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥～・・・063
みつめてナイト・・・064
ヒロイン・ドリーム2・・・065
プリンセスクエスト・・・066
プリズムコート・・・067
卒業Ⅲ～Wedding Bell～・・・068
放課後恋愛クラブ・恋のエチュード・・・069
ファーランドサーガ・・・070
個人教授・・・071
慟哭 そして・・・072
ドリームジェネレーション 恋か仕事か?・・・073
ミサの魔法物語・・・074
きまぐれマイベイビィ 娘のスゴロク成長記・・・075
ひざの上の同居人(パートナー)-KITTY ON YOUR LAP-・・・076
湾岸トライアルLOVE・・・077
東京23区制服WARS・・・078
天仙娘々・・・079

これをプレイせずして美少女ゲームは語れない
まずはレッツ、プレイ!

これだけは押さえておきたい定番ソフト10

EVE burst error・・・108
卒業S・・・110
ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～・・・112
同級生2・・・114
ときめきメモリアル ～forever with you～・・・116
野々村病院の人々・・・118
NOëL・・・120
下級生・・・122
リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～・・・124
DESIRE・・・126

Project Started 卒業10th Graduation

SEGASATURN PlayStation

シリーズ最新作、3月発売予定。

妻は女子高生、僕は担任教師
——そして秘密の生活の始まり

卒業III Wedding Bell ウエディング・ベル

© 1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION
SHOGAKUKAN PRODUCTION

卒業10th【メモリアルディスク】
Anniversary スペシャル

卒業 Album

© MARCUS・IMAGE WORKS・HEADROOM・SHOGAKUKAN PRODUCTION 協力:青二プロダクション

98年は「卒業」シリーズ10年目のメモリアルイヤー。今までの「卒業」にまつわる、ありとあらゆるデータを集めた、ファン感涙の特別編集版キャラクターディスクをプレリリース!

98年1月15日発売予定 セガサターン版

卒業10周年メモリアルキャンペーン実施!!

【卒業アルバム】に入っている応募券を、98年春発売予定の【卒業III】(SS版)に入っている応募ハガキと一緒に送ると、応募者全員に【卒業IIIオリジナルトレーディングカード】をプレゼント! さらに抽選で【バーチャル卒業証書(仮称)】が当たります!!

●ジャンル=マルチメディア●対応機種=セガサターン●価格=3、800円

■お問い合わせ
(株)小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田小川町2-12進興ビル新館
Tel.03-5281-6828

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CONTENTS2

絶対美少女ゲーム読本

特別付録1:このカレンダーで幸せな1年を!
絶対美少女ゲーム読本 1998オリジナルカレンダー
きまぐれマイベイビィ 娘のスゴロク成長記
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
ラングリッサー~Dramatic Edition~
卒業Ⅲ~Wedding Bell~
ヒロイン・ドリーム2
プリズムコート
ひざの上の同居人(パートナー) -KITTY ON YOUR LAP-
NOëL~La neige~
トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~
マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~
バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ
下級生
メルティランサー Re-inforce
放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-
快刀乱麻

まだまだ素敵なキャラクターがいっぱい!
巻頭企画絶対美少女グラビア ・・・・・・・・029

気になるソフト、開発者のちょっといいハナシ
話題の新作スペシャルインタビュー
ヒューネックス株式会社・・・・・・・・・・・・・・・・080
パイオニアLDC株式会社 ・・・・・・・・・・・・・・082
インクリメントP株式会社 ・・・・・・・・・・・・・・084

企業戦略とヒットの秘密をキーマンが語る
ビッグ3スペシャルインタビュー
●イマディオ
イマジニア株式会社 イマディオ事業部部長 上野季規氏 ・088
●NECインターチャネル
NECインターチャネル株式会社 アミューズメントグループ
チーフプロデューサー 多部田 俊雄氏 ・・・・・・・・094
●エルフ
株式会社エルフ 開発部部長 下田篤氏・・・・・・・・・100

特別付録2:じゅげむ書き下ろしオリジナルポスター
EVE The Lost One
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

巻末特別企画1
人気キャラクターフィギュアー挙39体掲載!
美少女キャラクター ガレージキットの世界 ・・134

巻末特別企画2
今、不死鳥のように燃え立つアニメゲーム魂
キミはPC-FXを見たか!?・・・・・・・・138

巻頭のハガキで今すぐ応募、こいつは凄いぜ!
BIG PRESENT ・・・・・・・・・・・・・・140

1998年3月発売予定!
価格未定

メサイヤ初♥の美少女恋愛ゲームは…

従来の恋愛シミュレーションに加え、プレイヤーが2年間の期間内にアルバイトや仕事を選びながらお目あての女の子(9人の女の子と知り合うチャンスがあります)を恋人にし、仕事上の名声も得る…というちょっと欲張りなゲームなのです。 そしてただの恋愛シミュレーションにとどまらず、本格的アドベンチャーを融合した奥の深〜いゲームなのだ!

ドリーム・ジェネレーションはここが面白い!

♥何度でもオイシイ、マルチストーリー
♥職業の選択で新たな展開が!
♥総勢55人の登場人物
♥リアルな時間の概念
♥新しいデートのシステム

インターネット本格的に始動!
URL(アドレス) http://www.iijnet.or.jp/NCS
※日本コンピュータシステム㈱のホームページです。ここからメサイヤのページにいけます。

「川上とも子のメサCANネットワーク」オンエアー中!

AM KOBE(ラジオ関西 ダイヤル558kHz) 毎週金曜日25:30〜26:00
●メサイヤの情報などを楽しいトークでお届けする番組だよ!

「コミックマーケット53」出展決定!

●ラングリッサーグッズをはじめ、メサイヤのゲームに関するオリジナルグッズを販売!
●ラングコスチュームのオークションを2日間とも開催!
●ドリーム・ジェネレーションを始め、メサイヤ新作ゲームが見られるコーナーもあるよ!

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

絶対美少女ゲーム読本
1998
オリジナルカレンダー

きまぐれマイベイビィ 娘のスゴロク成長記
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
ラングリッサー～Dramatic Edition～
卒業Ⅲ～Wedding Bell～
ヒロイン・ドリーム2
プリズムコート
ひざの上の同居人(パートナー) -KITTY ON YOUR LAP-
NOëL～La neige～
トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ
下級生
メルティランサー Re-inforce
放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-
快刀乱麻

じゅげむ MOOK

きまぐれマイベイビィ 娘のスゴロク成長記（アクセラ）より ©1997 AXELA/STANCE CO.,LTD

12
1997

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

この世の果てで恋を唄う少女 YU—NO（エルフ）より ©elf 1997

1
1998

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

ラングリッサー ～Dramatic Edition～(メサイヤ)より　©NCS

2
1998

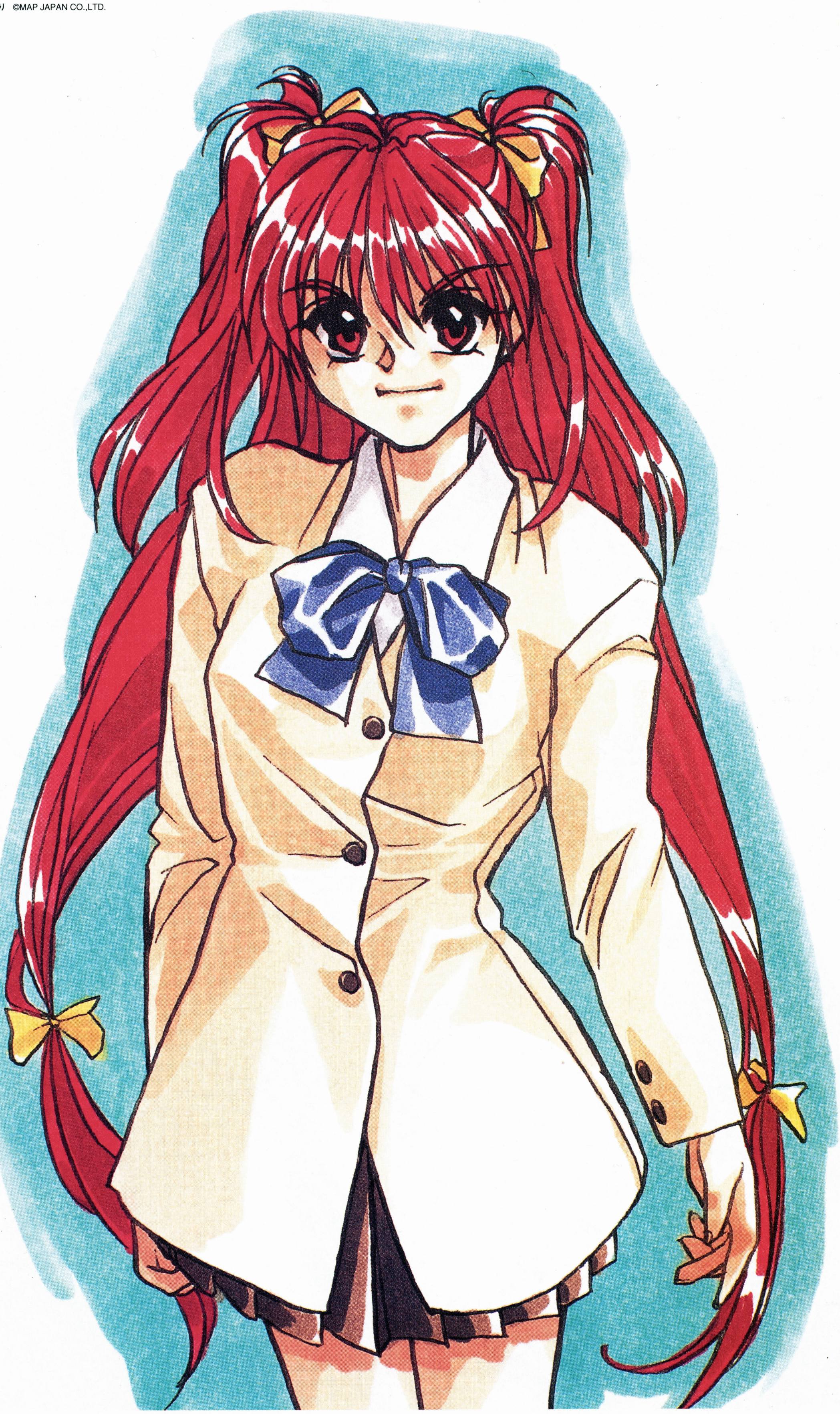
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		

卒業Ⅲ～Wedding Bell～(小学館プロダクション)より ©1997 MARCUS•WESTONE•SHOGAKUKAN PRODUCTION

3
1998

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

ヒロイン・ドリーム2（マップジャパン）より　©MAP JAPAN CO.,LTD.



4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU
1998			17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

プリズムコート（富士通パソコンシステムズ）より ©FPS/中嶋敦子 1997

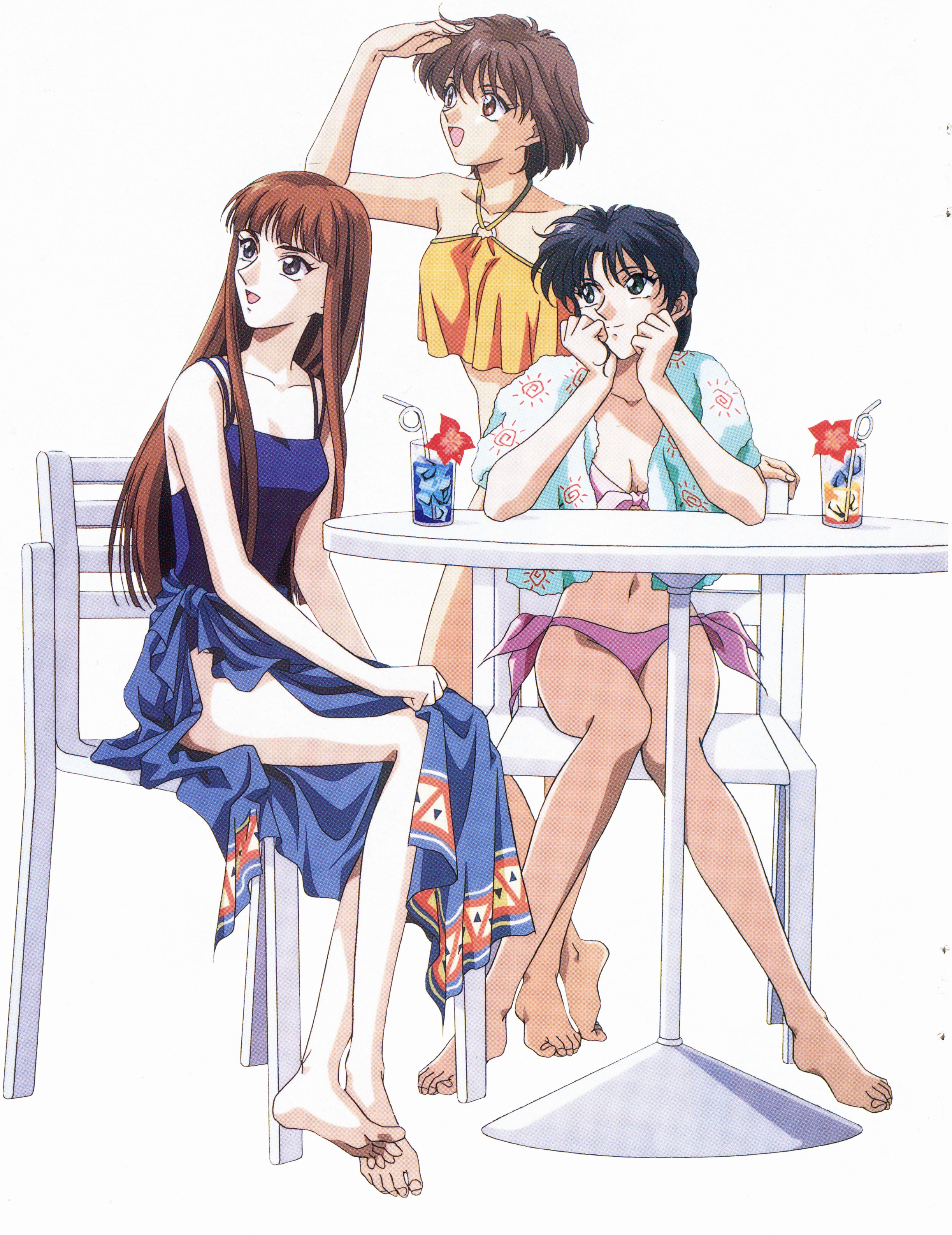
5
1998

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

ひざの上の同居人(パートナー) -KITTY ON YOUR LAP- (カルチュア・パブリッシャーズ)より ©1998 KANEKO, アストロビジョン, CULTURE PUBLISHERS All rights reserved. イラスト/都築和彦

6 1998	1 MON	2 TUE	3 WED	4 THU	5 FRI	6 SAT	7 SUN	8 MON	9 TUE	10 WED	11 THU	12 FRI	13 SAT	14 SUN	15 MON	16 TUE
			17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

NO ë L～La neige～（パイオニアLDC）より　©PIONEER LDC. INC . ALL RIGHTS RESERVED.



7
1998

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～（アスキー）より ©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory

8
1998

1 SAT	2 SUN	3 MON	4 TUE	5 WED	6 THU	7 FRI	8 SAT	9 SUN	10 MON	11 TUE	12 WED	13 THU	14 FRI	15 SAT	16 SUN
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

MON 31

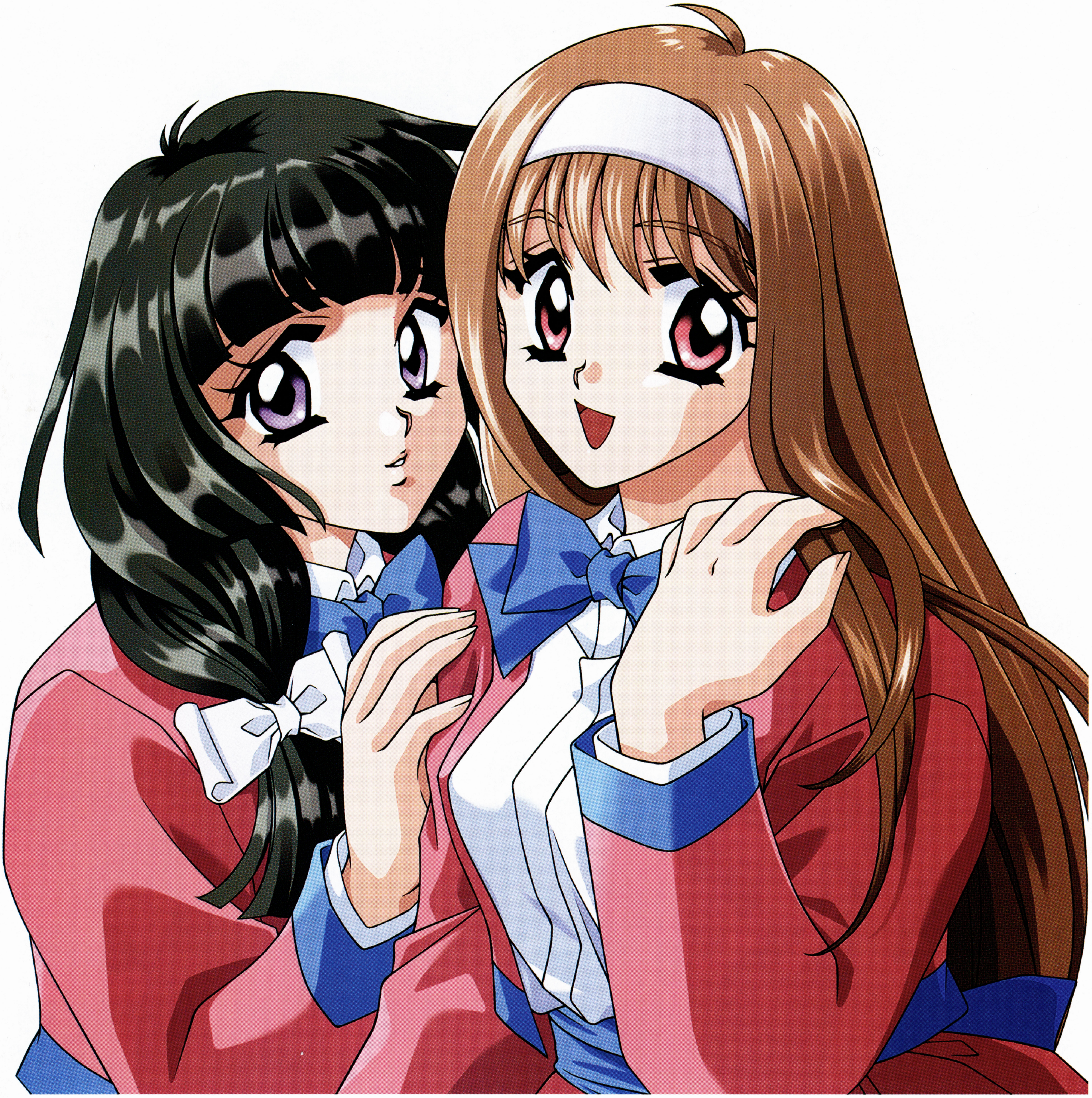
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～（イマディオ）より　©GUST CO.,LTD. 1997 Illustration;桜瀬琥姫

9 1998	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED
			17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ（インクリメントP）より　©1996,1998 AIC/iPC

10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1998			17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

下級生（エルフ）より ©elf 1997



11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON
1998			17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

メルティランサー Re-inforce（イマディオ）より ©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.

12 / 1998																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

放課後恋愛クラブ -恋のエチュード- (キッド)より　© LIBIDO

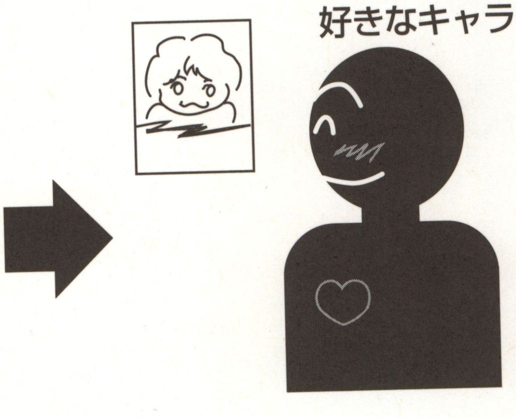
快刀乱麻（イマジニア）より

©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©1997 ALL POWERFUL.

新しい1年は「絶対美少女カレンダー」と一緒に過ごそう!

じゅげむオリジナル

ていねいに
カッターなどで
切り取り



好きなキャラクターを
飾るも良し

あとは
あなたの
お好みのままに…

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2608

差出有効期間
平成10年6月
30日まで
切手をはらずに
お出しください

105-00

302

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル6F
株式会社リクルート
じゅげむ編集部
「絶対美少女ゲーム読本」係行

『絶対美少女ゲーム読本』は
いかがでしたか?

絶対美少女ゲーム読本

巻末読者プレゼント

← このハガキでどんどん応募しよう!!

このハガキでどんどん応募しよう!!

読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームで遊ぶ機会は多いですか? □□

Q2 本書を購入した理由は何ですか? □□ □□ □□

Q3 本書の定価についてどう思われますか? □□

Q4 読後、おもしろかった記事を3つまで選んでください。 □□ □□ □□

Q5 読後、つまらなかった記事を3つまで選んでください。 □□ □□ □□

Q6 持っているゲーム機は? □□ □□ □□ □□ □□ □□

Q7 今欲しいゲーム機は? □□ □□ □□ □□ □□ □□

Q8 月刊じゅげむを購入したことがありますか? □□

Q9 あなたの好きな美少女ゲームキャラを教えてください。(3名まで)

(　　　　　　)(　　　　　　)(　　　　　　)

Q10 本書を読んで興味を持ったゲームタイトルを教えてください。

●氏名 (フリガナ)　　●性別 □男 □女　　●生年月日 □昭和 □平成　年　月　日生(　)歳

●住所 〒

●電話番号(　　　)　-　　●FAX.(　　　)　-

●職業・学校 番号□　1.小学生 2.中学生 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 12.その他

●希望プレゼント 番号□　●電話やFAXなどの取材に □応じてもいい □応じたくない

ご協力ありがとうございました

カレンダーだけじゃ物足りない
絶対美少女グラビア

絶対美少女ゲーム読本

物語は始まったばかり
まだまだキミたちと楽しみたいのさ！

- ●センチメンタルグラフティ
- ●ブルーブレイカー ～笑顔の約束～
- ●ミサの魔法物語
- ●ひざの上の同居人（パートナー） -KITTY ON YOUR LAP-

保坂美由紀

優しすぎて、いつも自分の言葉を飲み込んでしまう君。金沢の町の川辺で悩みを打ち開ける君に僕はどぎまぎしたのを覚えてる。

綾崎若菜

京都での君との再会で、僕は君の弓に射られそうになった。でもそのとき、すでに僕の心は君に射抜かれていたのかもしれないね。

森井夏穂

真剣な顔してお好み焼きを作る君。大阪の街で再会したとき、僕のことをバイトと勘違いしたね。怒ってなんかいない。君のそんな顔が見られたから。

©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス　イラスト・甲斐智久

沢渡ほのか

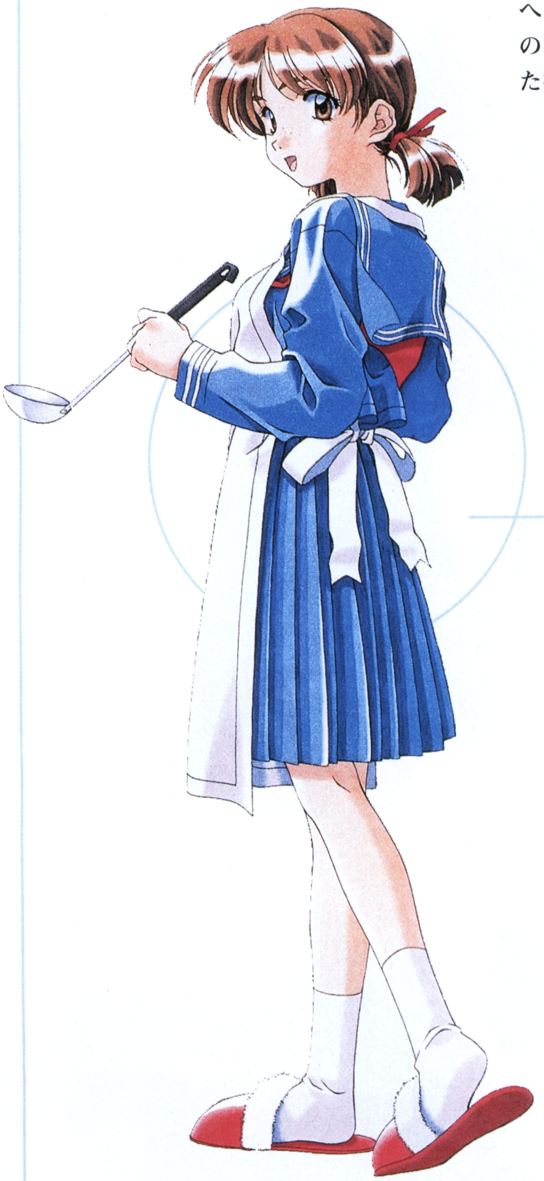
札幌の街、大学の馬小屋で馬を愛でる君をみつけた。驚かせた？　僕も驚いたよ。君があんまり綺麗だったから。

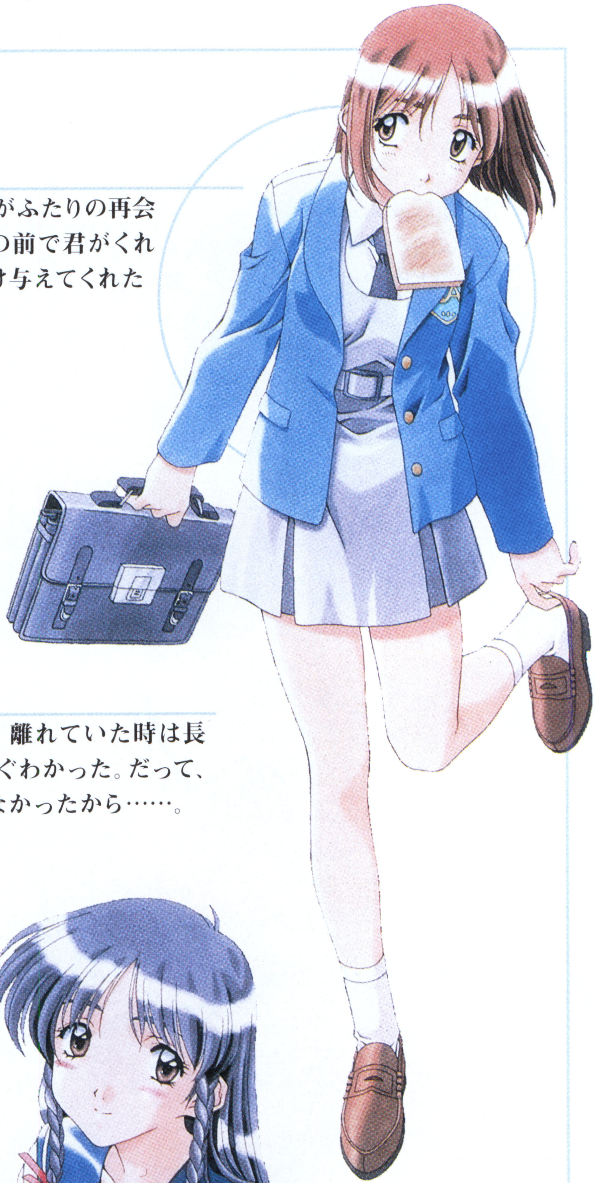
七瀬優

慣れない旅先、広島の空の下で君と再会した。いつまでも来ないバスを待つ僕に優しい笑顔を見せてくれたね。

遠藤 晶

長崎で聴いたバイオリンの音色。はっきり言って僕にはよく分からない。でも1番になれないと悔しがった君の気持ちはなんとなく分かる気がした。





山本るりか

へこんだ缶ジュース、それがふたりの再会の証。名古屋のコンビニの前で君がくれた微笑みは僕に幸せを分け与えてくれた

安達妙子

共に暮らした青森の町。離れていた時は長かったけれど、僕にはすぐわかった。だって、君の笑顔は変わっていなかったから……。

杉原真奈美

高松の自然の中で鳥と戯れる君。緑が減ったことに涙する君。優しい君を僕は知ってる。内気だった君を僕は知ってる。

©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス　イラスト・甲斐智久

永倉えみる

素直でかわいいえみりゅん。君の愛しいダーリンは、仙台で君に再び逢えるのを待ち焦がれているよ。

松岡千恵

福岡のライヴハウスは熱気が渦巻いていた。そしてその中心には僕の知っている、中学3年のキミとは違う君がいた。

星野明日香

ファミレスで再会した君はちょっとだけ大人びた笑顔を返したね。いつでも会えるさ、だって横浜はこんなにも近いんだから。

ケイン　「俺の名はケイン。ひょんなことから魔王ダークロードを復活させちまった俺は、魔王退治、
ついでに一族の掟である嫁さん探しの旅に出ることになった。
剣の腕には自信があるけど、女の子たちを守りながら戦っていけるんだろうか」
アーシャ「あら、ケイン。私たちだってちゃんと戦えるわよ。
甘く見ないでよね。それよりも早く魔王を倒しちゃちゃいなさいよ、一応期待してるから。そしたら……私と……」
ケイン　「え、何？」
アーシャ「な……なんでもないわよ。もう……！」

©Hunex 1996 ©NEC Home Electronics.Ltd. 1996 ©HUMAN 1997

ミサの魔法物語

ボク、フィリム！
魔法国の危機を救うために選ばれた女の子、神原巫紗のお目付役さ。
今はまだ小学生で、頼りない巫紗だけど、もう少ししたらすっごい魔法少女に……なれるのかなぁ。
不安だなぁ。ボクがしっかりスケジュール管理して巫紗を立派な魔法少女に育て上げなきゃ！
「誰が頼りないのよ～。これでも頑張れば正義のヒロインだって、アイドルにだってなれちゃうんだから！」
頑張れば、でしょ。さぁ、キリキリ魔法の練習をしようね。
「う……やぶへびだ～」

©SAMMY 1998 キャラクターデザイン 高田明美

3匹の捨て猫をみつけた僕は、
そのうちの1匹を連れて帰ることにした。
でもなんと、その猫が人間の女の子になっちゃった!!
ええっ、人間に生まれるはずの魂が猫に宿っちゃった、だって!?
そこで僕は決意したんだ。
この子をちゃんとした人間に育ててあげようって……!

©1998 KANEKO, アストロビジョン, CULTURE PUBLISHERES All rights reserved.

僕等の心を熱くする今年の冬は『美少女ゲーム』が熱い

'97冬～'98話題の新作ソフト SELECT 31

絶対美少女ゲーム読本

ますます元気な美少女ゲーム
特に今年の冬から春にかけては
話題作が目白押し
ホットなゲームで
僕等のハートは
熱くなることは間違いなし

気になるソフト、
開発者のちょっといいハナシ・・

この冬から春に書けて発売される
新作ソフトの見どころや
ソフト作りの考え方などを
開発担当者のみなさんが語ってくれた

ヒューネックス株式会社
パイオニアLDC株式会社
インクリメントP株式会社

心に残る思い出を胸に、今、ぼくは旅立つ……

話題の新作

センチメンタルグラフィティ

NECインターチャネル
●セガサターン
●98年1月22日発売予定
●価格未定

日本全国にキミを待つ少女たち その想いを確かめる旅に出よう

かつて両親の都合で日本中を転校して回っていた主人公。そのときに出会った素敵な12人の女の子たち。高校3年の春、主人公のもとに一通の手紙が舞い込む。「今でもあなたのことが好きです。会いたい……」

この手紙を読んで思い出の少女たちに会いに行き、一年間を通して告白をするのがゲームの目的だ。

プレイヤーは新幹線やフェリー、飛行機、ヒッチハイクなどを利用して日本全国を旅しながら女の子たちとデートを繰り返す。もちろん、旅に出るためにはバイトをしてお金を貯めなくてはならない。またプレイヤーには「行動力」というパラメータがあり、あまり過酷な行程での旅はできないようになっている。それゆえ旅するにも計画性が必要になる。休日には電話でアポを取り、女の子とのデートの日取りを決めよう。デート先の都市は観光の名所も多く、その説明を見ることもできるので、家に居ながらにして日本を旅している気分になれる。

再会した女の子たちとデートを繰り返しながら、新たなる思い出を胸に育んでいこう。

▶数年ぶりに再会した女の子たちは、素敵な女性となってプレイヤーの前に現われる。そこからの思い出は2人でつくっていくのだ

女の子に会いに日本中を旅しよう

1 アポイントを取る

デートのアポイントは電話から。当然、出会ったことのある女の子にしか電話はできない。デートは、そこに行くための時間まで考えて日取りを決めよう。もしデートをすっぽかしてしまったら、すぐにフォローの電話を入れよう。

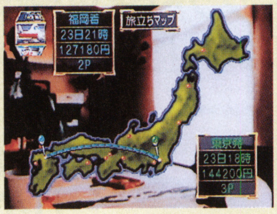
2 移動する

特急電車から飛行機、はてはヒッチハイクまでバリエーションに富んだ移動手段。とはいえ、デートの約束に遅れては意味がないので、時間と手持ちのお金、行動力を考えながら、どの手段で移動するかを決めよう。

3 現地でデートだ！

無事、現地に着いたら女の子とデートだ。デートは主に2種類あり、街中を歩くものとビジュアルの入るイベントがらみのもの。イベントデートは「せつなさ」が高くないと発生しないので、タイミングを見てデートしよう。

▶デートのアポイントは、女の子の「せつなさ」が高いほど取りつけやすくなる

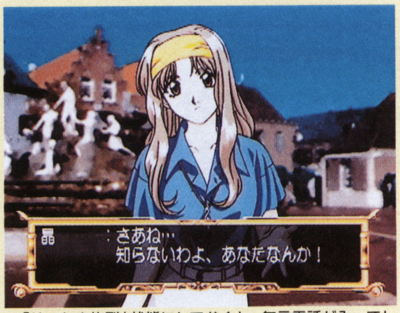


▶余裕を持って旅に出るか、飛行機や新幹線で急ぎの旅にするかはプレイヤー次第だ

▶季節によって女の子の服装も変化。より仲良くなっていくと、頬を赤らめたりするぞ

「せつなさ炸裂」!!にご用心!?

ラジオのリスナーやファンにはお馴染みの「せつなさ、炸裂ー！」。なんとこれがゲームでも再現（？）されているのだ。というのも女の子には主人公に対する「せつなさ」というパラメータがあり、これがどんどん溜まって限界を超すと「せつなさ炸裂」となる。こうなると電話も繋がらなくなってしまうので会うのが難しくなる。しかし「せつなさ」の高さによって発生するイベントもあるので、どう対処するかがポイント。



▲「せつなさ炸裂」状態にしておくと、無言電話が入ってしまい、行動力上限がどんどん下がっていく

●PRESENT:1

『センチメンタルグラフィティ』の下敷きを10名様にプレゼント致します。

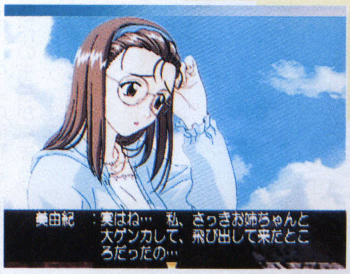
©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス　イラスト・甲斐智久

想いを込めたその手紙 たった一言

「あなたに会いたい……」

郵便受けに投函された一通の手紙。「会いたい」と綴られたその手紙を見て、かつて出会った女の子たちと再会をはたそうと日本全国12都市を巡る旅に出る。女の子たちはみな、主人公との思い出を胸に秘め、せつない気持ちでいっぱい。引っ込み思案な娘から積極的な娘まで女の子の性格も様々。そんな女の子たちとの再会を果たしつつ、これから始まる新たな思い出をつくり上げていこう。

保坂美由紀



実家が金沢の呉服問屋であるためか、色彩感覚が卓越した女の子。人を傷つけることが嫌いで、ハッキリとものを言えない。主人公とは中学2年生の4月から7月を一緒に過ごした。

七瀬優

かつての思いから旅行を趣味とする彼女とは、自宅の広島以外でも会える機会が多い。独自の価値観とミステリアスな雰囲気を持つ。主人公との出会いは中学1年の7月から8月と短い。

綾崎若菜

京都市内の名家のお嬢様である彼女とは、小学校6年の4月から6月まで一緒に過ごした。おっとりとした物腰で、柔らかい印象を受けるが、芯はしっかりとした大和撫子。

沢渡ほのか

いたって温厚な性格で、同性からも慕われている彼女とは小学6年の10月から3月のときのクラスメート。同年代の男性と喋るのは苦手。ファーザーコンプレックスの気がある。馬が好き。

安達妙子

小学校4年になるまで、ひとつ屋根の下に共に過ごしていた女の子。彼女の実家は酒屋で、その忙しさから両親に変わって家事全般を担当していた。当然、料理を得意とする家庭的なタイプ。

山本るりか

名古屋で中学1年の4月から7月までを過ごした少女。明るい性格で異性、同性を問わず友達も多いが、そこから先はなかなか進展できない。過去のトラウマから嘘をつくのが大嫌い。

森井夏穂

主人公と一緒に過ごしたのは小学5年の11月から3月。昔から走ることが好きで、高校では陸上部に所属しインターハイにも出場したスポーツ少女。実家のお好み焼き屋でバイトをしている。

永倉えみる

自分の感情に素直で、喜怒哀楽を表に出す女の子。「えみる語」と自ら命名した独特の言葉、イントネーションで喋るため、最初は戸惑うかも。小学4年の8月から3月まで一緒に過ごした。

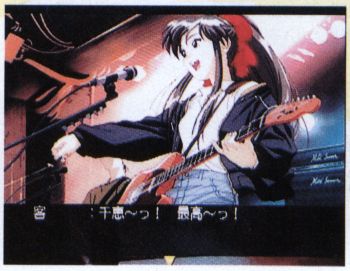
星野明日香

横浜に住む彼女は流行ものに敏感ないまどきの女の子。主人公と一緒に過ごしたのは中学2年の8月から3月。現在は地元のファミリーレストランでアルバイトをしている。

遠藤晶

才色兼備の彼女とは、中学1年の9月から3月の間に長崎で一緒に過ごした。自己主張が強く、物事をハッキリと言うタイプ。幼い頃から習い始めたバイオリンはかなりの腕前だが、スランプに陥っている。

松岡千恵



現在、地元でバンド活動を行っている彼女とは、中学3年の10月から3月の間のクラスメート。気が強く、意地っ張りな性格の彼女。かつての思い出から、ラブソングを歌わない。

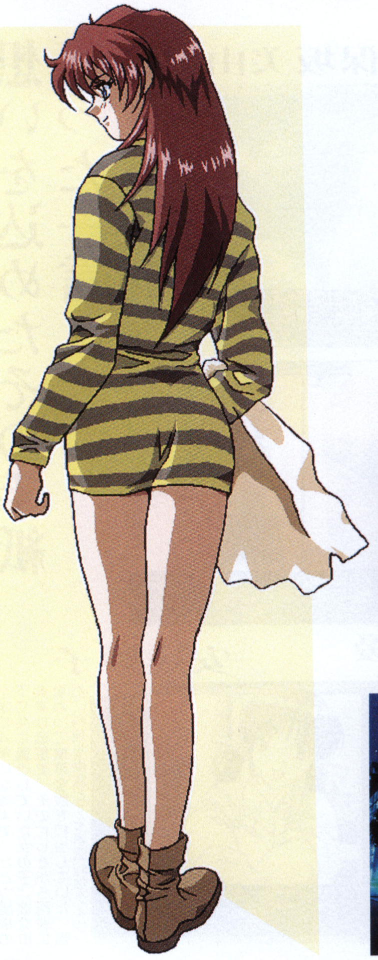
杉原真奈美

引っ込み思案で身体の弱い彼女は登校拒否のきらいがあり、人と話すことが苦手。感受性豊かで相手の気持ちを理解することと長けている。中学3年の4月から9月、高知でのクラスメート。

『EVE』の続編がSS版オリジナルで登場!!

EVE The Lost One

イマディオ
●セガサターン
●98年3月12日発売予定
●価格7，800円



ついに登場するサターン版オリジナルのマルチサイトアドベンチャー！

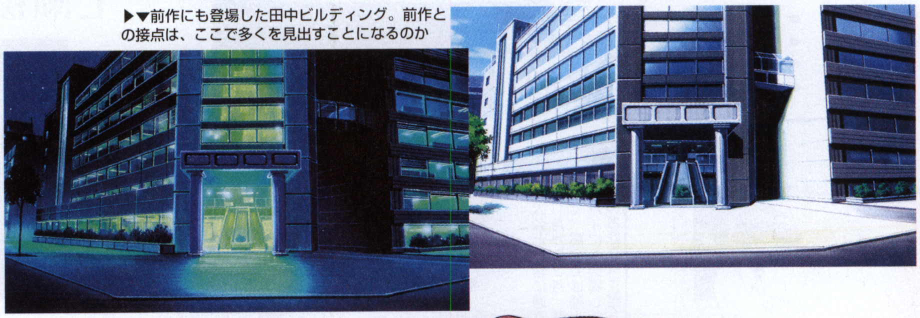
2本のシナリオを並行して解くことで真相に近づいていく「マルチサイトアドベンチャー」なるサブジャンルは、『EVE burst error』『DESIRE』の2作で確立されたが、本作はその集大成とも言うべき第3弾である。

これまでパソコン版のリメイクというかたちで制作されてきたが、今回は完全なサターン版オリジナル。いよいよ真価が問われるというわけだ。コンシューマオリジナルということは、シナリオに無理に性表現を盛り込む必要がなく、より物語性を重視した作品にコンセプトをシフトできるということ。『DESIRE』で完成した動画システム「ルシッドモーション」も相まって、最高傑作の予感が高まる。

昼夜で表情を変える街並

本シリーズは、シナリオの流れで1日のうちにいくつかの時間帯が設定されており、その時間帯によってCGも装いを変えるのが特徴。本作でも、その描き分けの手練手管は健在。それどころか、ますます磨きがかかっているようだ。

▶▼街区も青空→星空でご覧の通り。まっとうでない人間は、夜に出没するのだろう



▶▼前作にも登場した田中ビルディング。前作との接点は、ここで多くを見出すことになるのか

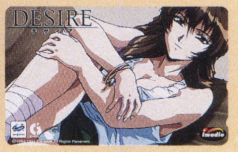
『The Lost One』Synopsis

JCIA（＝内閣調査室）の新人捜査官・桐野杏子は、初登庁を前に謎の爆破事件に遭遇、負傷する。任官早々の突発事に動揺の収まらぬ杏子に、しかし容赦なく初の指令は下された。望月研究所なる施設で、同所所員が怪死した事件について被害者の死因を探ることが、その内容であった。個人的な怨恨、あるいは物取りの犯行という線は薄い。被害者が行なっていた研究にからんだ動機？ 企業戦争の一端が、この事件なのであろうか……？

ギプスに包帯という痛々しい姿で現地へ赴く杏子。しかし同僚が殺されたにもかかわらず、研究所の所長・望月は事実を明かそうとはせず、彼をはじめアルバイト勤務の女子大生に至るまで、事件解決につながるような証言をする者はついぞ出てこなかった。

何も手がかりを得られぬまま杏子が本部に帰還すると、彼女を負傷させた爆破事件が、ある特定の企業を狙った連続テロのうちの一件である可能性がある、と甲野本部長に告げられる。復讐心にはやる杏子は、調査担当に志願する。が、今は捜査が始まったばかりの別件を抱える身。そちらが解決しない限り、爆破事件の真相に自分の手で近づくことは叶いそうになかった。杏子は事件の背後に巨大な陰謀が渦巻いているとも知らず、再び望月研究所の捜査に戻っていく……。

●PRESENT:2



『DESIRE』の特製テレカを3名様にプレゼント致します。

©1998 C's ware All Rights Reserved.

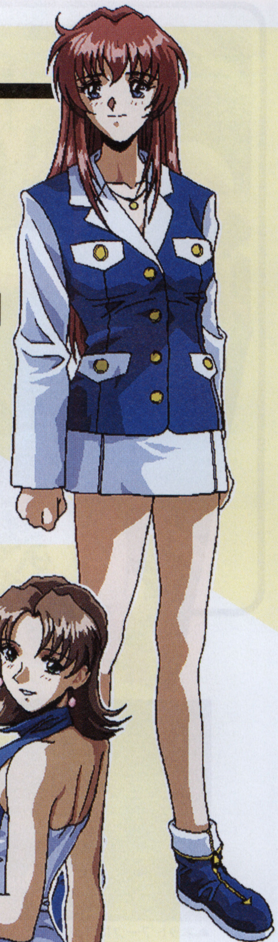
『The Lost One』の人間関係

はたして誰が味方で誰が敵なのか？様々な思惑が錯綜したテラー事件同様、今回もまた解決への道筋はひとつとは限らないようだ。前作の数年後の世界が舞台らしく、甲野本部長など馴染みの顔も見える。彼らも交え、本作の登場人物を一挙に紹介していこう。

内閣調査室

公に出ることのない極秘機関の、表に出てくる主なメンバーは3人。このほかの調査員──例えば前作の主人公のひとり、法条まりななど──が登場するかどうかは不明。テロと望月研究所所員の怪死。このふたつの事件は関連があるのか!? そして杏子の捜査は……？

桐野杏子



本作の主人公のひとりとなる内閣調査室(JCIA)の調査員。とは言っても、春に大学を卒業し、約2ヶ月の研修期間を終えて常務に就いたばかりの新人。それゆえにドジな失敗も数多いものの、やる気と行動力は誰にも負けていない。唯一の欠点は機械オンチでメカにめっぽう弱いこと。5月20日生まれで牡牛座の22歳。身長166cm、体重47kg、B85、W60、H87。

甲野本部長

望月生物研究所の研究員のひとり。ワールド・インポート・タワーの前で絞殺死体として発見される。生前は正義感が強く一本気な性格だったらしい。2月23日生まれの魚座で、享年27歳。

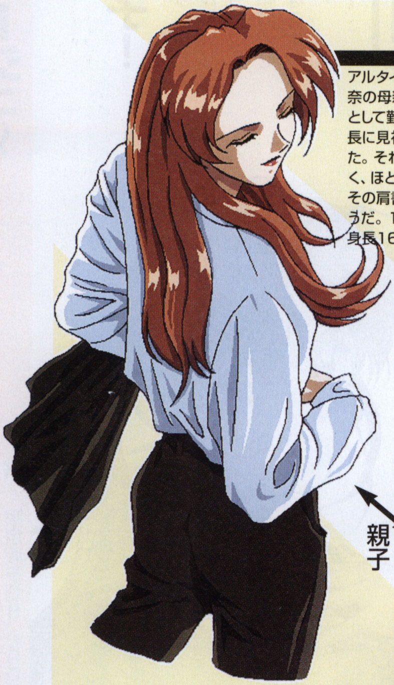
見城陽一

内閣調査室きってのやり手調査員。隙のないキッチリとした捜査を行なうことで有名。杏子の先輩にあたる。朝からステーキを食べるほど豪胆さゆえ「モーニングステーキ」というニックネームを持つ。5月22日生まれの双子座で、27歳。身長178cm、体重72kg。

アルタイル・コーポレーション

望月研究所に謎の依頼をしているらしい巨大複合企業。研究所の所員の変死体が同社の経営するワールド・インポート・タワーの前で発見されたこともあり、なにかしら事件に関わりがあることは明白だ。

工藤桂子



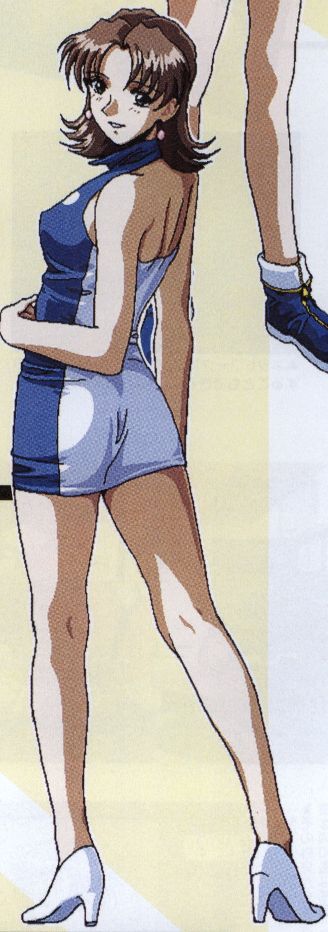
アルタイル・コーポレーションの社長で、工藤玲奈の母親。アルタイル・コーポレーションで秘書として勤務していたときにアメリカ人である前社長に見初められ結婚。夫の死後、社長に就任した。それだけに企業経営においては経験が乏しく、ほとんど素人に近い。社内に味方も少なく、その肩書きは彼女に相当の苦労を強いているようだ。11月30日生まれの居射手座で39歳。身長165cm、体重52kg、B87、W63、H92。

親子

桜把浩治

アルタイル・コーポレーションの社員で、工藤社長の片腕として働いている。アメリカかぶれでエセ・インテリ風なため、社内の女子社員には人気がない。1月15日の山羊座で31歳。身長175cm、体重68kg。

鈴田夏海



短大卒業後、コンパニオン派遣会社に登録し、現在はアルタイル・コーポレーションの経営するワールド・インポート・タワー内の展示場に派遣されている。スタイル抜群で現代的な美人。ただし性格には意外と古風な面も見られる。10月25日生まれの蠍座で21歳。身長167cm、体重51kg、B92、W59、H90。

工藤玲奈

アルタイル・コーポレーションの社長令嬢。母親の桂子は日本人だが父親がアメリカ人のため、ハーフ(ただし国籍は日本)。それゆえか、アメリカナイズされた、ハッキリ自己主張する性格をしている。8月7日生まれの獅子座で16歳。身長157cm、体重45kg、B78、W57、H80。

幼なじみ

江国雄二

ジェネシス・シーワールドでアルバイトしている高校生。バイト代で買ったマウンテンバイクとリュックに入れたノートパソコンが目印。無愛想でかなりマイペースな性格をしているうえに趣味はハッキング。

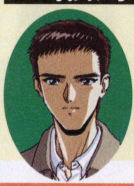
望月生物研究所

アルタイル・コーポレーションからの依頼で謎の研究を行なっている施設。杏子の初任務はこの研究所の研究員瀬野尾靖夫の死因を探ること。だが、所長の望月正雄は事実を明らかにはしない。どうやら序盤のキーとなる場所らしいが……。

望月正雄

望月生物研究所の所長であり、研究所のセキュリティーを厳重にして研究内容も機密扱いで外部には漏らさない。とにかく謎の多い人物。

瀬野尾靖夫



望月生物研究所の研究員のひとり。ワールド・インポート・タワーの前で絞殺死体として発見される。生前は正義感が強く一本気な性格だったらしい。2月23日生まれの魚座で、享年27歳。

近未来の世界で女の子との会話を楽しむアタッチメント・ソフトウェア

NOëL ～ラ・ネージュ～

新たなる『NOëL』の3人のイメージは大和撫子！

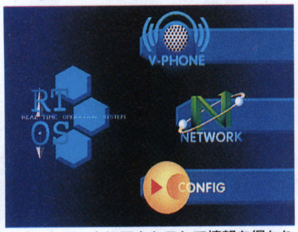
『NOëL ラ・ネージュ』は前作『NOëL』の続編である。だが、作品中にはシステムである〝近未来のアタッチメント・ソフトウェア〟という要素以外に前作の面影を見出すことはできない。人気だった代歩、由香、恵壬、現代のコギャルに通じるところのあったキャラクターを大胆にも一新。大和撫子をイメージとした新たなるキャラを打ちだしたのだ。

ゲレンデでの出逢い

オープニングムービーでは前作と同じようにプレイヤーと3人の女の子たちとの出逢いが描かれる。ゲレンデで派手にすっ転んだプレイヤーを助けて(?)くれたのが、カマクラからスキーバスに揺られてやってきていた彼女たち3人、というわけなのだ。

アタッチメント・ソフトウェアとは……!?

近未来の世界で常識となっている「ビジュアル・フォン」(いわゆるテレビ電話)を通して女の子との会話を楽しむ、というヴァーチャル感覚のシミュレーションゲーム、それが『NOëL』のコンセプトだ。あたかも知り合いの女の子に電話するかのようにゲーム内のキャラクターにアクセスする。ビジュアルホンがつながったら、5～10分間、他愛ない会話を楽しんで電源を切る。それが本作の正しい(?)楽しみ方なのである。



▲ネットワークにアクセスして情報を得たりすることもできる。これは前作と同じだ。

パイオニアLDC
●プレイステーション
●98年2月発売予定
●通常版予価6,800円
限定版予価8,800円

▲その外見からは想像つかないかもしれないが、実際は純和風な柚実。なんとなく浴衣も似合っている。

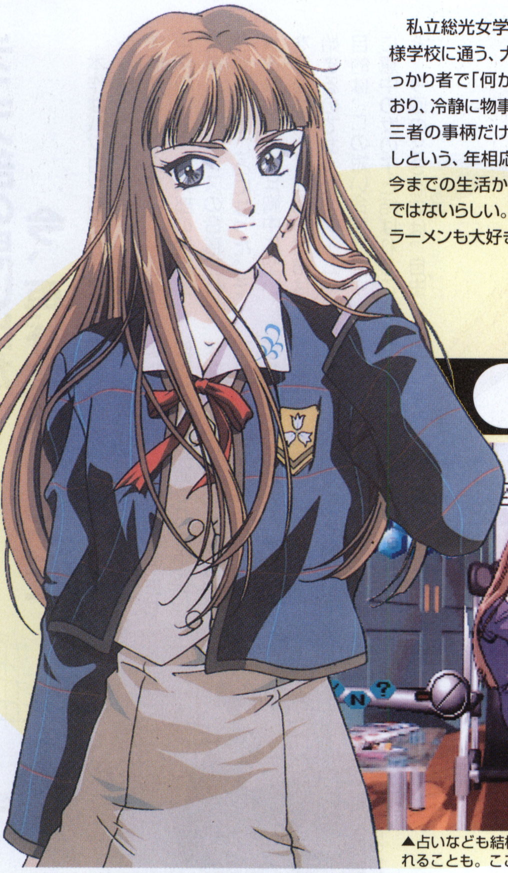
橘 柚実（たちばな ゆみ）

本編のヒロイン的存在。最初にプレイヤーへ電話をかけてくる女の子で、県立秋華高校に通う18歳。スキー場で出逢った(遭遇した？)プレイヤーに興味を持ち、自分の携帯ビジュアルフォンのIDを教えてくれる。慣れないうちは口数が少なかったり、ひとつのことが終わらないと次の行動に移れないなど、何事においてもマイペース。着付けができ、お茶が趣味という一面も。実は旧家生まれのお嬢様だったりする。好きなものは甘いものとイタリアン(洋食系)、ラーメン。

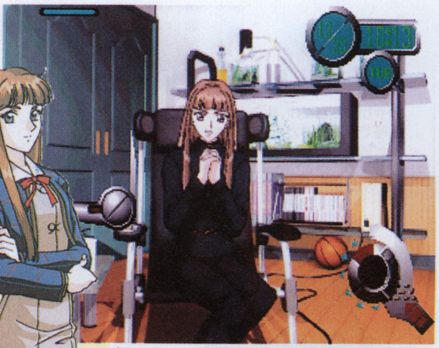
●PRESENT:3

『NOëL～La neige～』のカレンダー2パターンを各5名様にプレゼント致します。

©PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

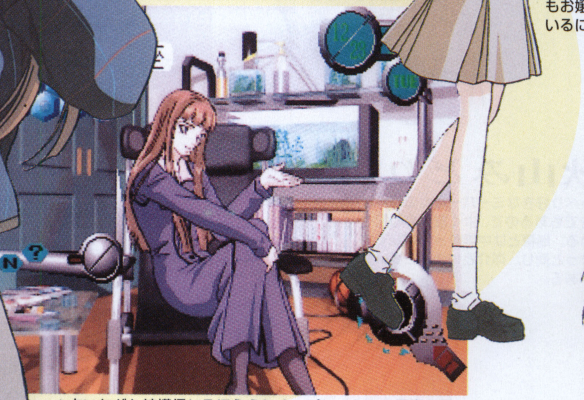


私立総光女学院付属高校という、いわゆるお嬢様学校に通う、大人の雰囲気を漂わす美少女。しっかり者で「何かになりたい」という信念を持っており、冷静に物事を判断できる。ただし、それは第三者の事柄だけで、自分のことになるとからっきしという、年相応のかわいいところも持っている。今までの生活からか、男性と話すのはあまり得意ではないらしい。好きなものは薄味の和食。また、ラーメンも大好きでその味にはかなりうるさい。



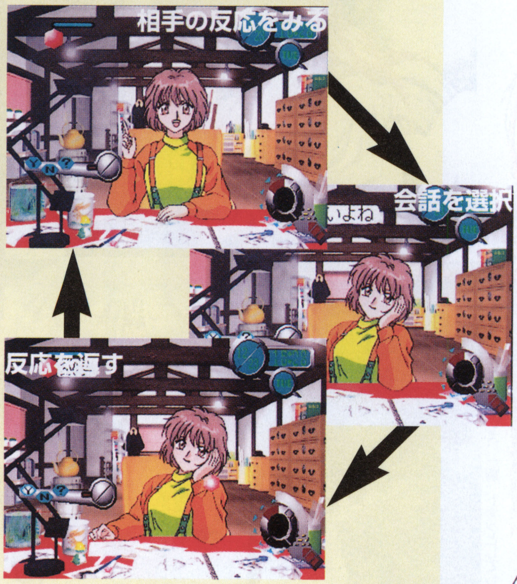
▲床はフローリング、後ろには熱帯魚。服装を見てもお嬢様ぶりがうかがえる。きっと床暖房もついているに違いない（憶測）。

碧川(みどりかわ) 涼(りょう)

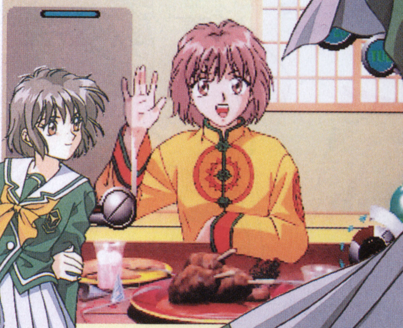


▲占いなども結構信じるほうらしく、プレイヤーの星座を聞かれることも。ここでもたもたしていると……。

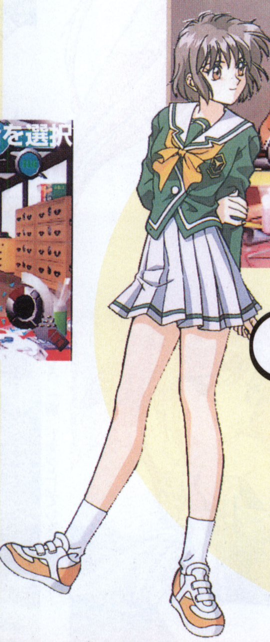
Yes／Noで質問に答えるインタラクティブ性のあるシステム



前作と比べわかりやすくなった会話画面。コントローラでも快適に操作できるように改良されている。また、相手の質問にYes／No／?で答えを返せるようになり、よりインタラクティブ性が増している。



▲ちょっと変わった言動が多い千紗都。プレイヤーのことを呼ぶときにも「よっ、少年！」などとと言う。



門倉(かどくら) 千紗都(ちさと)

柚実と同じ、県立秋華高校に通う18歳の女の子。芸術家を志しているらしい。当然のことながら美術関係の話題を話しだすと止まらない。それどころか、アニメなどマニアックな話題も大好き。自転車に乗るのが好きで、晴れた日などはよく出かけている。また、感情表現を我慢しないところがあり、機嫌の悪いときはその表情ではっきりとわかる。ほかのふたり同様ラーメン好きである。

それぞれの想いを胸に再びあの夏が始まる

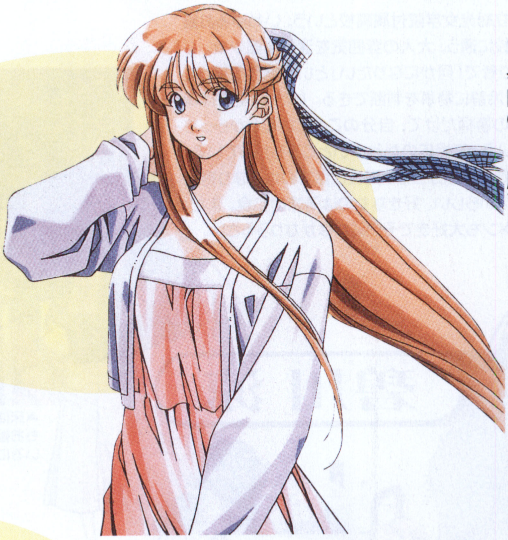
話題の新作

フレンズ ～青春の輝き～

テニス部の思い出が 今、再び現実のものに

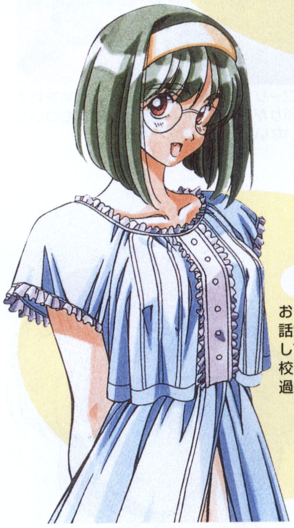
本作はパソコン版で大ヒットを記録した「同窓会」の移植版だ。大学生になった今、中学時代のテニス部の同窓会を兼ねて、テニスの合宿旅行が開かれることになった。それぞれの-1.21pt胸中に想いを秘めつつ、7日間の合宿は始まるのであった。ゲームの目的は、この短い合宿期間中に意中の女の子と結ばれること。今回のSS版では、自由行動での出会いや会話が困難だったシステムを大幅に改良、また、シナリオやイベントにも修正や追加が施される予定だ。また、原画にはパソコン版から引き続き水谷とおる氏を起用。新たに描き起こしたシーンも多数あるとのこと。この他にも改良・追加が予定されているぞ。これは、今後の情報も見逃せないね。

NECインターチャネル
●セガサターン
●発売日未定
●価格未定



小早川瑞穂

穏やかな性格だが、裏を返せばやや鈍感。病弱で何かとネガティブではあるが、仲間と気が合ったせいか、テニス部時代は楽しく過ごせていたらしい。中学時代は学校のマドンナ的存在だった。

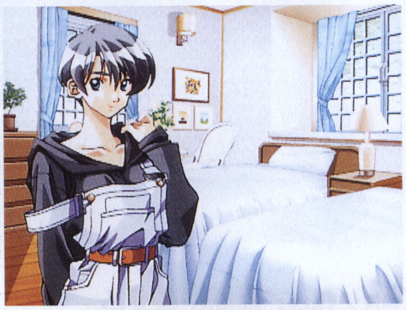


秋山みどり

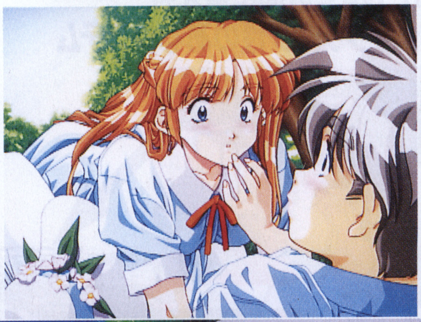
おしゃべり好きなミーハーな女の子。世話好きでもあるので、よく友人の心配をしている。瑞穂とは中学からの親友で学校もずっと同じ。洋介と付き合っていた過去がある。

佐伯夏奈子

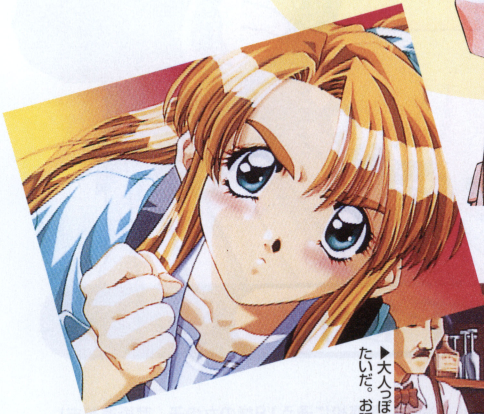
今回の旅行の幹事。竜介と一緒に旅行がしたいがために計画したらしい。現役の高校生で、唯一の年下ということもあるが、やけに子供っぽい。二言目には「竜介さん」というから、まいってしまう。



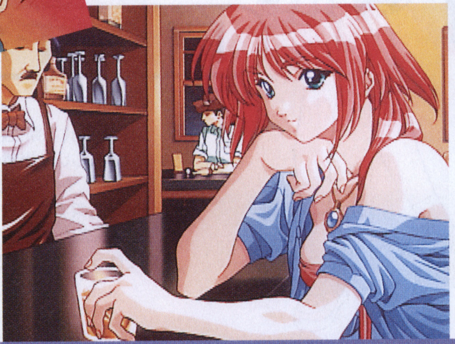
▶これが基本ゲーム画面。普段の会話シーンなどはこの画面で展開される



◀お、憧れの瑞穂ちゃんとのドキドキなカット。このような大胆な構図が本作のウリだ



▲怒りをあらわにグッと近づいてくる深雪ちゃん……なにも、そんなに近づかなくてもねぇ



▶大人っぽい静香は、1人で飲んでいるみたいだ。お誘いしてみるのもいいかな

▶幼なじみとはいえ、一瞬、ドキッとしてしまう瞬間……

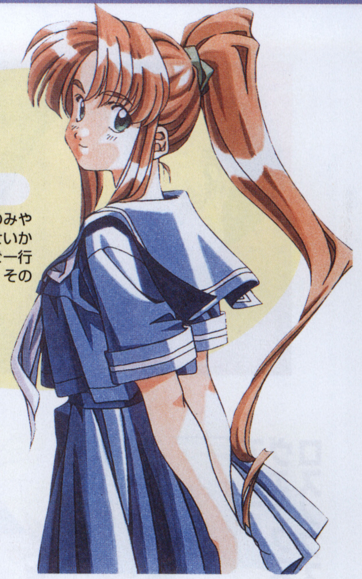
©フェアリーテール/NECインターチャネル

青木桃子

旅行先のペンションで働くお姉さん。結婚直前でキャンセルされたという痛烈な過去があるらしく、どこか寂しげな表情ではある。主人公にやたら相談を持ちかけてくる。もしかして……。

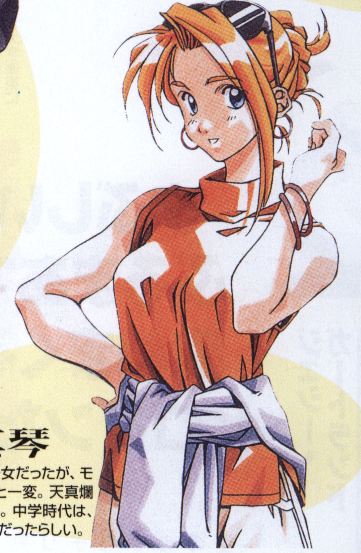
若林　鮎

実家が魚屋だからか、元気のいい活発な女の子。主人公の幼なじみで「仲はいいけど恋愛感情が生まれない」という典型的なパターン。それでも実は、主人公一途だったりする。



村田深雪

東京に憧れる女子高生で、旅行先のみやげ物屋でバイトをしている。そのせいか主人公を始めとする「東京からのご一行様」にやたらとつきまとう。でも、その姿が健気でカワイイ。



狩野真琴

中学のときは目立たない少女だったが、モデルになってからはガラリと一変。天真爛漫で、華やかな生活を送る。中学時代は、密かに主人公のことが好きだったらしい。

緒方静香

男勝りでケンカっ早い勝ち気な女の子。すでに社会人なこともあり、大人びた雰囲気を醸し出している。テニス部では幽霊部員だったのだが、なぜか今回の旅行に呼ばれた。

彼女たちの意外な裏側が……

ライバルはやっぱり同窓生

主人公以外の男子は、すべてライバルと思ってかまわない。ライバルたちにはそれぞれ狙っている女の子が存在するが、それにぶち当たっても、負けずに攻勢することが大切。ターゲットの女の子が決まったら、積極的にアタックしていこう。

滝口洋介

主人公の親友。今回の旅行では瑞穂を狙っている

遠藤　進

イヤミな奴。静香を狙っているらしい

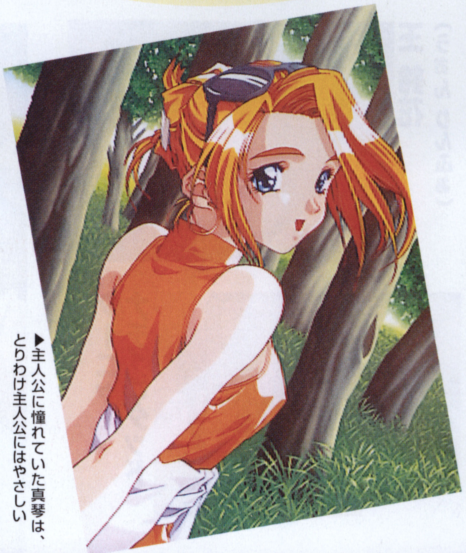
白石　竜助

バリバリの体育会系。夏奈子にラブラブ

鞍掛不二男

見たままのお坊っちゃま。真琴にしつこくつきまとう

▲女の子をめぐるケンカのときも、あせらず冷静に対処しよう



▲主人公に憧れていた真琴は、とりわけ主人公にはやさしい

アニメも絶好調な人気作のスペシャルリメイク版!

バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ

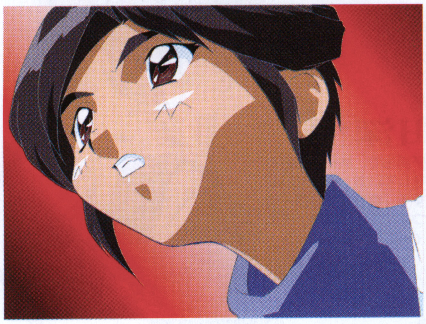
インクリメントP

●プレイステーション
●98年1月15日発売
●価格5、800円

「大運動会」の舞台に必ず立ってみせる……!

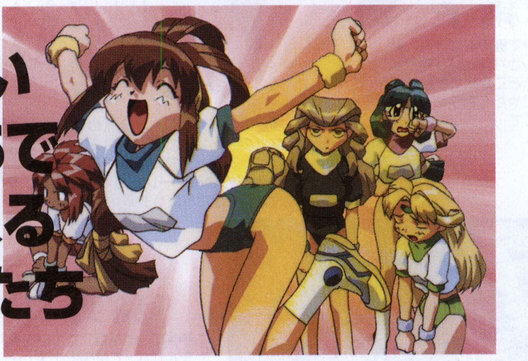
神崎あかり

▶本編の主人公。母を病で失うという悲痛の中「大学衛星訓練校」へ入学する。若き日の母が在籍していたという大学衛星に進学し、母と同じ夢を見るために……。



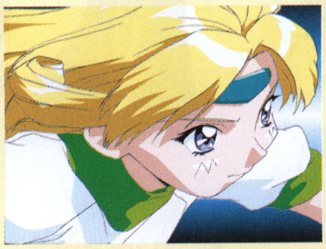
柳田一乃

◀あかりが大学衛星訓練校で出会う日本人生徒。大阪出身。共に大学衛星へと進学すべく励ましあうが、訓練中のアクシデントによる故障で進学を断念してしまう。

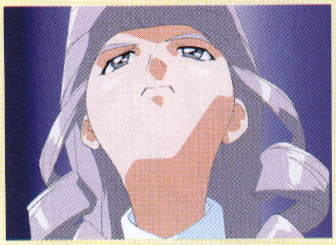


まぶしいぶるまあで跳ねまくるヒロインたち

涙が出るほど感動的な完全スポ根ノリのTVアニメ『大運動会』。その原作はサターンで発売された美少女育成シミュレーションだが、この度過激なリミックスを施し、プレイステーションに登場することが決定した。時は遥かな未来(西暦4998年)、主人公の少女・神崎あかり(15歳)を地球の上に浮かぶ『大学衛星』への入学選考会である『競技会』に優勝させるべく、的確な指導を行なうゲーム。恋愛は……プレイしてのお楽しみか。あかりの母は、かつて大学衛星に在学し、『大運動会』で校内大将を務めたエリートだった。母は『宇宙撫子』にも選ばれたそのときのことを、一生の中で二番目にすてきな思い出、として語るのだった。あかりは死した母の思いに近づくべく、大学衛星を目指す。

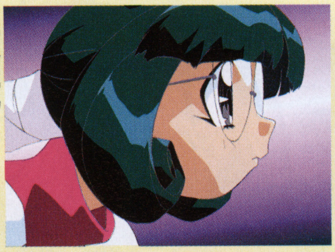


アイラ・ヴェラフスカ・ロスノフスキ



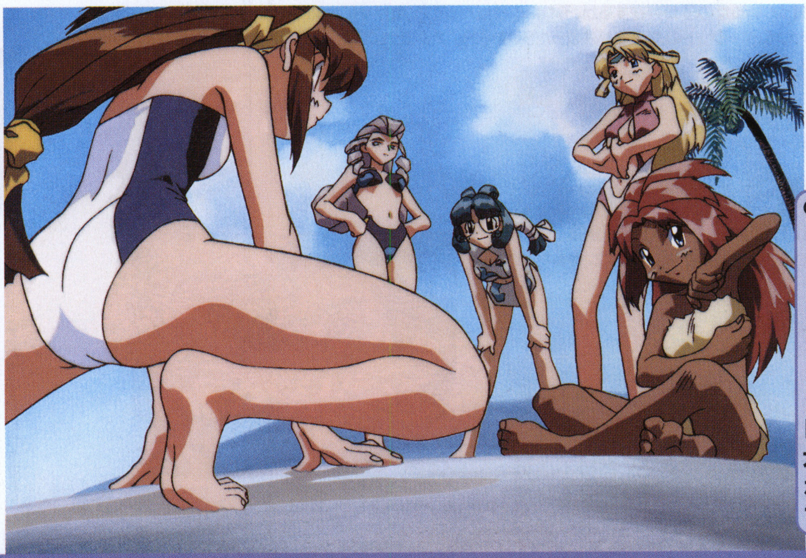
ジェシー・ガートランド

大学衛星への入学選考会である「競技会」で競い合うライバル達の中でも、特に強力な4人が彼女らだ。年齢も14～17歳、出身地もロシア・アメリカ・九龍(クーロン=アジア諸国が合併して新たに建国された巨大国家)・アフリカの自然保護区域とバラバラだが、運動能力が高いことに違いはない。彼女らに勝つべく、半年という限られた期間であかりを育て上げなければならないのだ!



王 鈴花(うぉん りんふぁ)

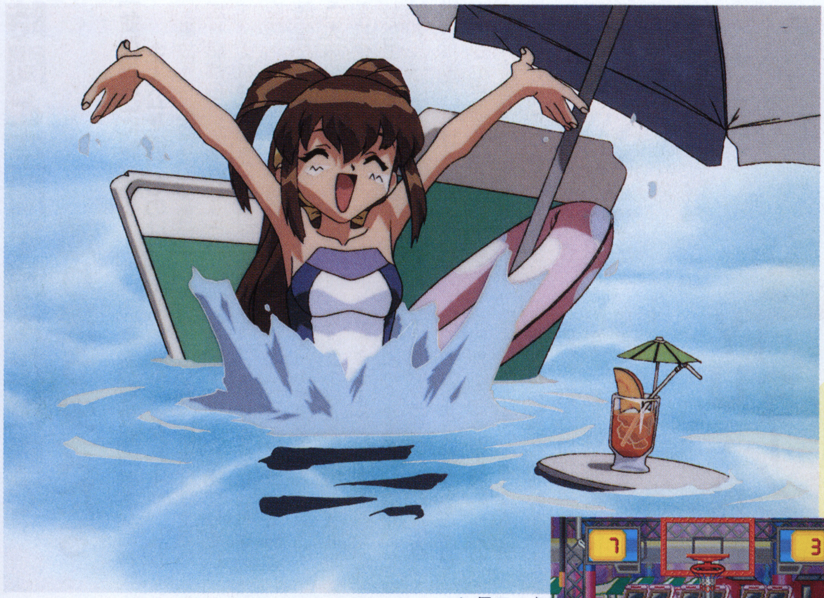
ターニャ・ナティピダッド



●PRESENT:4

『バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ』のポスターを5名様にプレゼント致します。

©1996.1998 AIC/iPC

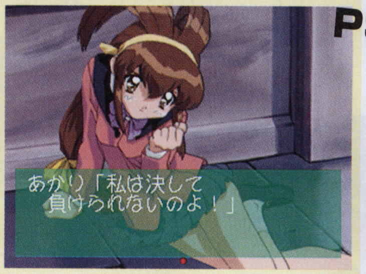


サターン版との違い

静止画面＋顔ウインドウという会話システムを廃止、かわりに会話画面では静止画面上のキャラクターが直接表情を変化させるシステムを導入（写真）。さらにムービー・イベントの大幅追加もあり、デジタル・アニメ的な色彩が強くなっている。

SS

PS



▶あるイベントで謎のキャラクターとフリースロー対決。この勝負に何の意味があるのか？プレイしてのお楽しみだ！

育成／競技部分も大幅にリニューアル

PS版になってイベントの強化が図られたのはもちろんだが、ゲームプレイそのものにも相当手が入り、新作部分が多くなっている。ここでは、それらの新要素をトピックスごとにお見せしていこう。

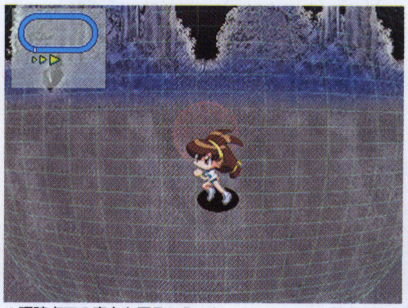
▲トレーニングメニューが効果ごとに分類され、非常にわかりやすくなっている

▲保健室コマンドでは、先生のアドバイスを受けることができる

▲競技シーンの仕様も根底から作り直されている。体力表示など、画面表示そのものが違う

▲一定の条件で発動する「潜在能力」とは何か。ひとりひとりの個性に応じた能力らしい

▲あかりの体力を回復するドリンクを置いた「補給ゾーン」も新たにされることになった



▲現時点での実力を図るシミュレーションコマンド。マシンで競技を選択、シミュレートする

時間と空間を超えた世界で巡り逢う少女たち

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO ● A girl who chants love at the bound of this world.

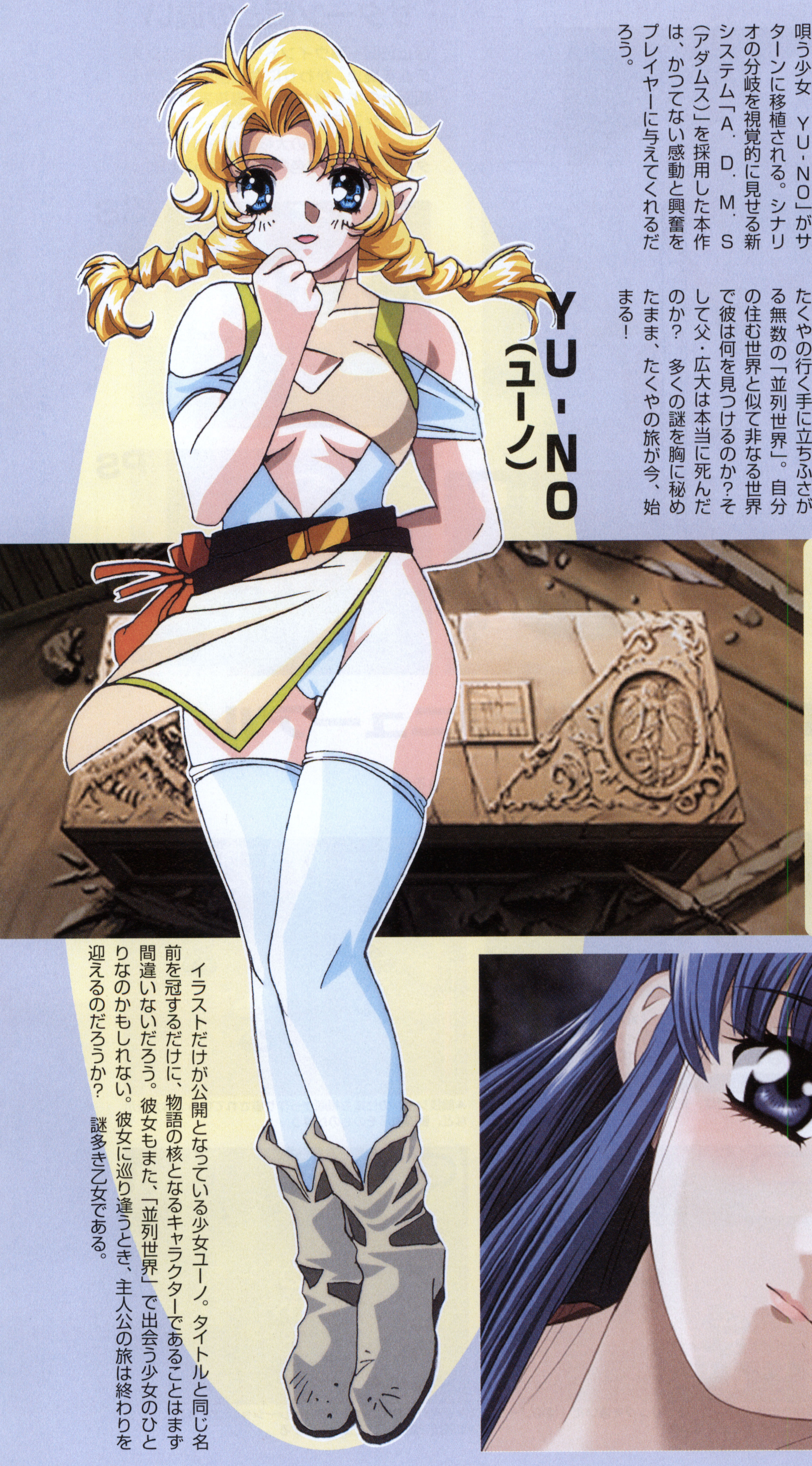
エルフ
●セガサターン
●発売中
●価格7,800円

時間と空間を超えた世界で巡り逢う少女たち

主人公は歴史学者を父に持つ高校生、有馬たくや。しかし彼の父親、広大は2ヶ月ほど前、事故により死亡してしまう。父の死を信じられないまま、残された義母と漫然とした日々を送る主人公。だが、彼は父の残したオブジェ=リフレクターデバイスを得たことにより、想像もしなかった冒険の旅にでることになる。たくやの行く手に立ちふさがる無数の「並列世界」。自分の住む世界と似て非なる世界で彼は何を見つけるのか？ そして父・広大は本当に死んだのか？ 多くの謎を胸に秘めたまま、たくやの旅が今、始まる！

「並列世界」に旅立つ主人公を待つものは？

事故死したはずの父親から送り届けられた奇妙なオブジェ。それは、主人公を時間と空間への旅に誘う不可思議な装置だった！ 美麗かつ、ぼう大な枚数のCGでその世界を描き、パソコンで大ヒットしたエルフのアドベンチャーゲーム「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」がサターンに移植される。シナリオの分岐を視覚的に見せる新システム「A．D．M．S（アダムス）」を採用した本作は、かつてない感動と興奮をプレイヤーに与えてくれるだろう。

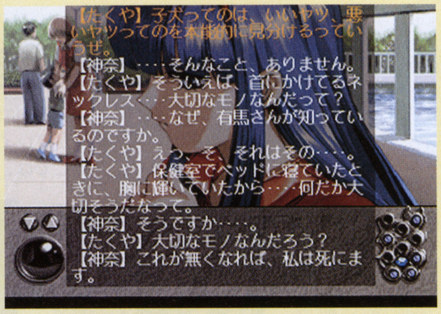


YU・NO（ユーノ）

イラストだけが公開となっている少女ユーノ。タイトルと同じ名前を冠するだけに、物語の核となるキャラクターであることはまず間違いないだろう。彼女もまた、「並列世界」で出会う少女のひとりなのかもしれない。彼女に巡り逢うとき、主人公の旅は終わりを迎えるのだろうか？ 謎多き乙女である。

巡り会う少女たちの軌跡

本作は登場する複数のヒロインに対応したのシナリオによって構成されている。どのシナリオに行くかは、主人公の行動次第。序盤の選択や動きが大きなカギとなるので注意しておこう。



●PRESENT:5

『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』のYU-NOポスターを2名様にプレゼント致します。

©elf 1997

超念石

物語の鍵を握る物質。その透徹な輝きに多くの人々が魅せられる。

様々なアイテムを駆使してシナリオを踏破せよ

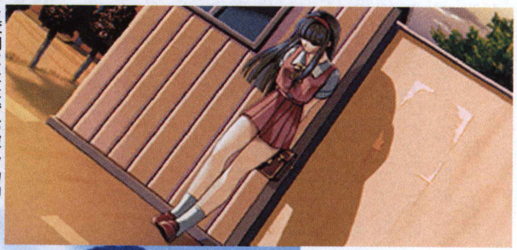
物語の中核となる謎の結晶体「超念石」。本作に登場する数多いアイテムの中でも、入手がもっとも難しいもののひとつである。恐らく何度も並列世界を行き来して、はじめて掌中に収めることができるだろう。左の写真は、その超念石の輝きに見とれている人気TV番組「ニュース・プレゼンス」の花形キャスター、朝倉香織を描いたものだ。このアイテムがなんの役に立つのか？　それはゲームをプレイしてからのお楽しみだ。

CHARCTERS

義母から同級生まで、主人公たくやをとりまく女性たち。彼女らの求めるものはただひとつ！

本作には、個性あふれる魅力的な女性が複数登場する。今回紹介するのは、その中の3名、有馬亜由美・島津みお・波多乃神奈である。ここでは彼女たちの設定を簡単に説明していこう。有馬亜由美は主人公の義母に当たり、新婚生活わずか半年で夫を失った薄幸の人。主人公の前では心配をかけまいと、昔と同じように振る舞っているが、心の奥は悲しみに満ち溢れている悲しき女性だ。波多乃神奈と島津みおは主人公と同じ学園に通う高校生。みおは主人公のことが気になっているものの、自ら告白するというところまでは達していない。

▶満月の下、主人公と語り合う島津みお。いつもは主人公と口げんかばかりしているが、こんなときの彼女はとても素直な表情を見せる。

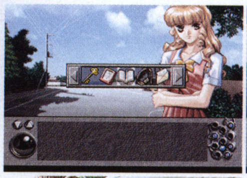


▶校門にたたずむ波多乃神奈。たくやの通う学園に最近転校してきた少女だ。大人しそうな外見からは想像もつかない噂が流れている。

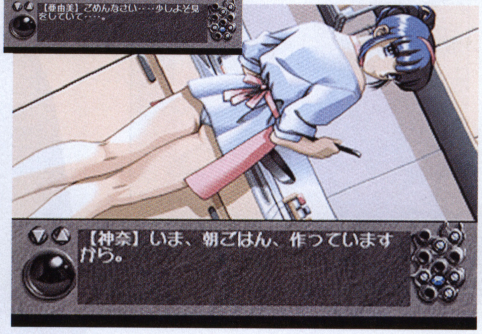
GAME SYSTEM

当コーナーでは、本作の基本的なシステムを紹介しよう。「A.D.M.S」の使用方法も併せてお届けする。

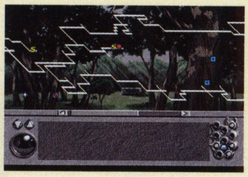
本作は基本的なシステムには既存のアドベンチャーシステムと同様のアイコン入力方式を採用している。ストーリーは、画面上のアイコンでクリック、行動を入力することで進行していくのだ。もちろん、18歳以上推奨だけあって、H関連のアイコンも充実。写真にもあるように女性の胸を「揉む」こともスカートのなかを「覗く」こともできる。



←↑サターン版の通常グラフィック。パソコン版とレイアウトが若干、変更されている。かなり見やすくなった。



A.D.M.S 並列世界の道しるべ



「A.D.M.S」は複雑に入り組んだ並列世界で、自分の位置を見失わないためのシステム。さらに「宝玉」と呼ばれるアイテムを利用することで、複数の並列世界を自由に往来することができるのである。

きらめき高校文化祭！本格青春ドラマ第2弾

話題の新作

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2

彩(いろどり)のラブソング

コナミ

●セガサターン
●プレステーション
●98年春売日未定
●価格未定

今よみがえる青春の光と影

▲いつもは明るい片桐さんが涙を……。いったい何があったのだろうか？　多感な高校時代の思い出がよみがえる青春ドラマに期待！

◀恋愛のときめきだけではなく、青春の苦悩も描かれる。魚眼レンズを再現した演出にも注目。

▶もちろん青春時代の淡いときめきも……。右は新キャラの美咲鈴音。

主人公はバンド少年　正統派青春ドラマ

第1弾『虹色の青春』も大好評で、ますます期待の『ときめきメモリアルドラマシリーズ』第2弾、それが『彩のラブソング』だ。高校生活の3年間を再現し、独自のゲーム性と恋愛ドラマを両立した『ときめきメモリアル』に対し、この『ドラマシリーズ』では数日間の出来事をクローズアップ。『ときめきメモリアル』の人気キャラクターひとりひとりにスポットを当てると同時に、より深いドラマを描くことがコンセプトだ。

サッカー部マネージャーの虹野沙希をフィーチャーした『虹色の青春』は、〝美少女ゲーム〟と呼ぶには無理があるくらい正統派の青春ドラマに仕上がり、『彩のラブソング』も楽しみな限り。

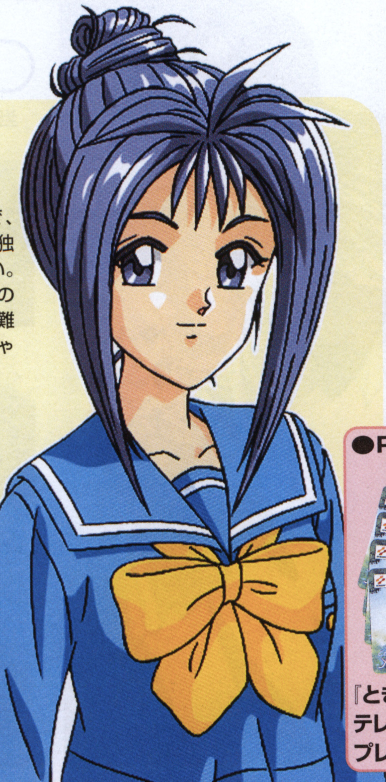
主人公は校内で人気のアマチュアバンドでギターを担当、文化祭に向けて新曲づくりに励んでいたが、いつしか音楽への情熱を忘れ、テクニックばかり追い求めるように……。そこに現われた片桐彩子の一言で、彼は自分の曲に疑問を持ちはじめる、というのが物語の導入部。文化祭直前のきらめき高校を舞台に、新たなドラマが描かれる。

▲ここは美術部の部室だろうか？　描きかけの絵を見た主人公に感想を尋ねているようだ。ストレートな問いかけにも彼女らしさがよく現われている。

片桐 彩子

AYAKO KATAGIRI

『ときめきメモリアル』きっての個性派で、きらめき高校美術部に所属。アート好きで独特な感性の持ち主だが、気さくでノリもいい。それでいて繊細な部分も……。友達になるのは簡単でも、そこから先に進むのはかなり難しいタイプかも？　髪型や英語まじりのしゃべり方も特徴。（CV. 川口雅代）



▶これがうわさの片桐語(？)。海外生活の経験があるのか、その辺りの彼女の秘密も明らかになるのだろうか？

●PRESENT:6

『ときめきメモリアル』のテレカを5名様にプレゼント致します。

©1994,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。

CHARACTERS

バンドメンバーとして新キャラクターが登場 女性キャラクターにはそれぞれのエピソード

ひとりのキャラクターにスポットを当てる『ときめきメモリアルドラマシリーズ』だが、もちろんそれ以外にも様々なキャラクターが登場する。『彩のラブソング』にも、『ときめきメモリアル』本編からの登場となるキャラクターや、さらにはバンドメンバーをはじめとする新キャラクターが登場し、複雑な人間関係を展開。しかも主要女性キャラクターにはそれぞれ平行して進行するエピソードとミニゲームが用意されているという。片桐ファン以外も注目だ。

▶新キャラクターのひとり、鈴音は主人公のバンドでキーボードを担当している。

美咲 鈴音
SUZUNE MISAKI

主人公のバンドでキーボードを担当している1年生の女の子。画面写真を見る限り、主人公とは仲が良さそうだが、それもゲームの展開次第？
（CV. 桑島法子）

◀バンドの練習風景。鈴音の横顔がキュートだ。ところで上手くなったって誰が？

みのり
『虹色の青春』で人気の新キャラ、みのりも再登場。
（CV. 丹下 桜）

詩織
『ときめき』本編でおなじみの藤崎詩織も登場する。
（CV. 金月真美）

巧実
ベース担当？ バンドの人気は彼が支えていると見た！
（CV. 置鮎龍太郎）

康司
ドラム担当。やさしそうな細い目が印象的だ。
（CV. 堀川 亮）

SYSTEM

基本は『ポリスノーツ』セリフの三択もアリ

制作発表当初から全3作を予定している『ときめきメモリアルドラマシリーズ』。第1作目の『虹色の青春』ではきらめき高校サッカー部補欠の主人公と、マネージャーを務める虹野沙希を中心に、恋愛だけでなく友情や、才能を巡っての葛藤まで、深みのあるドラマを展開。女性ユーザーをはじめ、虹野ファン以外にも広く支持された。3作目に関しては、現時点では登場キャラクターもタイトルも発表されていない。様々な憶測が飛び交っているが……。続報に期待が持たれる。

▶こんな三択が随所に用意されている。話をあわせるより素直に答えたほうが片桐さんには喜ばれるかな？

大好評のVol.1、謎に包まれたVol.3

1作目は虹野、2作目は片桐。3作目のキャラクターは誰？

制作発表当初から全3作を予定している『ときめきメモリアルドラマシリーズ』。第1作目の『虹色の青春』ではきらめき高校サッカー部補欠の主人公と、マネージャーを務める虹野沙希を中心に、恋愛だけでなく友情や、才能を巡っての葛藤まで、深みのあるドラマを展開。女性ユーザーをはじめ、虹野ファン以外にも広く支持された。3作目に関しては、現時点では登場キャラクターもタイトルも発表されていない。様々な憶測が飛び交っているが……。続報に期待が持たれる。

▲もちろん虹野沙希の魅力も満載！

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1
虹色の青春
PS／サターン●コナミ●発売中●¥4,800

主人公が選んだ「恋人つくり」の結果はいかに？

あいたくて…
your smiles in my heart

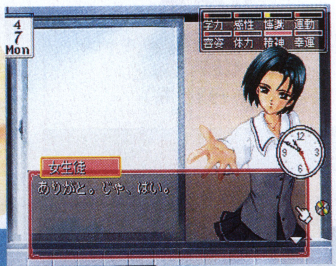
華やかな高校生活のなかで巡り会う少女たち

恋愛シミュレーションの元祖コナミが贈る「あいたくて…」。米国に赴任した父親から勝手に婚約者を押しつけられた少年が、高校生活の3年の間に恋人つくりに奔走するという、一風変わったシチュエーションのゲームだ。舞台となるのは桃花学院。もともとは女子高校で、主人公が就学する直前に共学化した学校である。登場する女の子も、ほとんどはここの在校生であり、クラブ活動や学校行事など、色々なイベントを通じて主人公と巡り会うことになる。

肝心のゲームシステムだが、愛称システムなど新システムも盛りだくさん。主人公が勉強やスポーツアルバイトなどを通して自らを鍛える。そして会話やデートを繰り返し、意中の女の子のハートをゲットするのだ。3年間は長いようで短いぞ！

▼あいたくて…　おろしたてのダイアリー」に収録されていた神城絢の水着。剣道一筋の彼女だが、こういうのもよく似合っている。

▶上級生から後輩まで色々。高校のころの年齢差は、付き合う際に重要な役割を果たす。主導権を女の子に握られる恋愛もあり？



色々な女の子と出会い巡り会う高校生活

恋愛にはライバルも必要？

恋愛にライバルはつきもの。というわけで、本作には「三好直人」というキャラが登場する。ルックスもおつむもよく、スポーツもできる人物。唯一の欠点は、女にだらしがないということだ。中学時代のあだ名は「納豆」。

▶登校初日から女の子に声をかける直人。こういうタイプに自分の彼女を紹介すると、絶対に泣くことになるだろう。

コナミ
●プレイステーション
●98年春発売予定
●価格未定

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

年上から年下まで、桃花学院の生活はバラ色？

自分の好みのタイプを見つけることが始まり

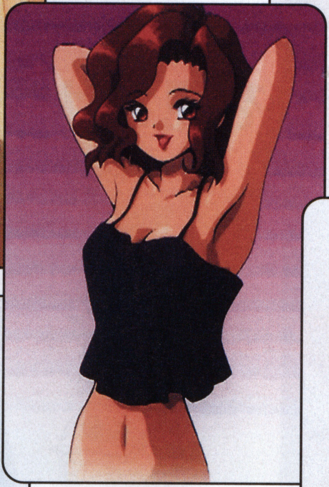
ヒロインの双子、千菜&麻子を始め、主人公の恋愛対象となる少女は合計9名。社会人と付き合っていると噂される大人びた上級生から、年下の娘まで、そのタイプは様々だ。ここは、彼女らの簡単なプロフィールを紹介していこう。プレイする際の参考にしてほしい。

千菜&麻子

主人公の自宅のおむかいに住む双子。姉が千菜で、妹が麻子。麻子は「ときめき～」の好雄のように主人公に恋愛の助言をくれる。

絢

剣道一筋。さばさばした性格の持ち主である。



映美

趣味は懸賞応募。主人公よりひとつ年下。

理沙

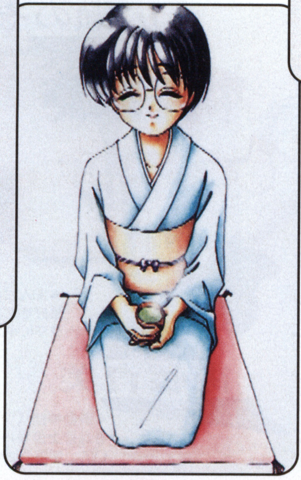
ちょっと不良っぽい娘。よく学校をサボる。

ひびき

有名になりたい今時の少女。目立つことが好き。

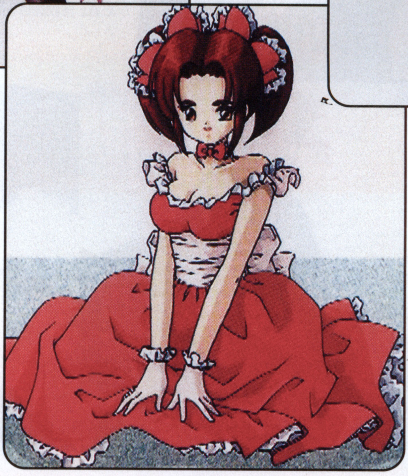
百合華

風紀委員を務める秀才。恋愛にはややオクテ。



ともみ

ドジ、ドベ、どんくさいの3D娘。年下のお子様に人気。



かなこ

桃花学院の理事長の孫娘。甘えん坊のお嬢様。

この冬、あの名作が帰ってくる！

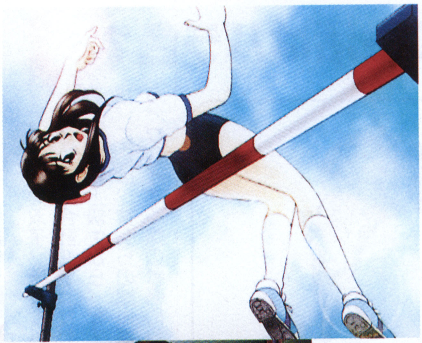
トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～

アスキー
●プレイステーション
●発売中
●価格3、800円

転校までの1ヶ月 思い出いっぱい欲しいから…

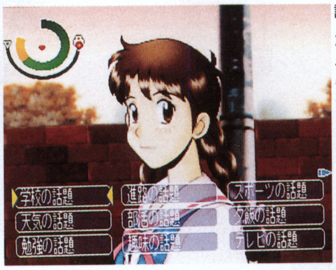
昨年12月の発売以来、多くのファンの支持を受けてきた「トゥルー・ラブストーリー」。この冬、あの名作がグレードアップして帰ってきた！　オープニングアニメ＆主題歌の一新、デートイベントの増加、下校モードの充実化など、ファンの声をフィードバックしたリニューアルを実現している。

主人公は、1ヶ月後に転校を控えた高校生。限られた時間で、ホットな思い出をつくっていこう。女の子と相思相愛になり、転校の日に告白を成功させるのが最終的な目的。春夏秋冬、4つの季節からプレイする時期を選択でき、その結果登場する女の子やイベントが変化するのが特徴だ。システムは、アドベンチャー式の恋愛SLGとなっており、行く先によって、発生するイベントも大幅に変わってくる。また、女の子と一緒に下校できれば、「見つめる」「手を握る」などの積極的なアプローチ、デートの誘いなどができるのも嬉しい。高校生の恋愛の甘酸っぱいムードがあふれる青春ソフトの決定版だ！



▶人気声優を惜しみなく投入した豪華なソフト。キャラクター人気ももちろん高い

▶時にはプレイヤーの頭脳が試されることも。頭の奥にしまい込んでいた知識を総動員！



◀今回は妹のみさきとも下校できる。展開次第では手を握ったり、デートに誘ったりできる

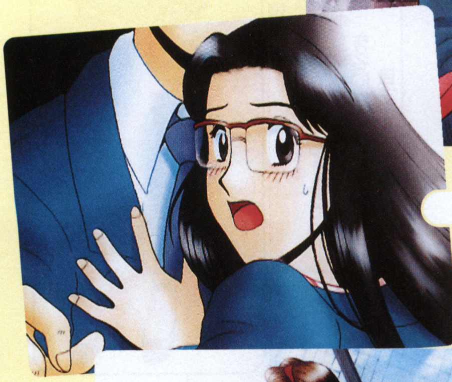
総勢9人の女の子と「真実の愛」を見つけよう

南弥生

▶みさきの友達。恥ずかしがり屋で思いこみが激しい。時には大胆な行動をとることも……。占い大好き少女。
（声：丹下桜）

桂木綾音

▲容姿、性格、ともに申し分のない学園のアイドル。小学生のころからピアノを習っており、音楽部に所属している。
（声：菊池志穂）



本多智子

◀物思いにふけったり、本を読んだりするのが好き。少し引っ込み思案なところがある。放課後はいつも図書室にいる。
（声：久川綾）

広瀬のぞみ

▲主人公の幼なじみ。明るく元気で世話好きだが、ちょっと口うるさいのがタマにキズ。美術部に所属している。
（声：藤野かほる）

春日千晴

▲春に登場する女の子。風紀委員なので校則違反にうるさい。かなりの倹約家で、趣味は貯金だったりする。
（声：横山智佐）

後藤育美

◀運動神経バツグン。走ることが大好きな陸上少女。いつもジャージを着ていて、制服姿はめったに拝めない。
（声：豊嶋真千子）

●PRESENT:7

『トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~』のカードケース、マットを各5名様にプレゼント致します。

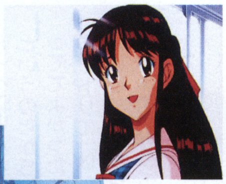
©1996,1997 ASCII Corp./1996,1997 Bits Laboratory

「R」はココに注目！リニューアルポイント大公開

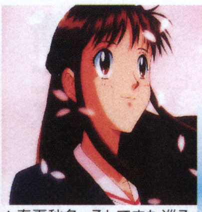
「R」の魅力は、単に値段が下がっただけじゃない（もちろんそれも嬉しいけど）。ファンにはたまらない追加要素が満載なのだ。詳しくは左のポイント紹介に譲るが、どれもこれもユーザーの意向を反映した追加・改良なのが嬉しい。前作のアンケートハガキなどを参考につくられたというだけあって、ファンが喜ぶツボを押さえたグレードアップだ。さらに、ここに挙げた以外にもイラストギャラリーでこれまでにポスターなどに使用されたイラストを鑑賞できたり、デート以外のイベントが追加されたり、と細かい点でもバージョンアップしている。前作を持っていない人はもちろん、持っている人でも新たに買い直すだけの価値は十分ある！

Point1 オープニングアニメーションがリニューアル！

まず、ROMをセットしていちばん始めに気づくのが、主題歌とオープニングアニメーションの一新。アニメには綾音、みどり、のぞみ、みさき、弥生が5人登場。みさきの水着姿というレアなショットも拝める！



▶やっぱり登場回数が多いのは、ヒロインの綾音ちゃんなのです



▲春夏秋冬、そしてまた巡る春。移り変わる季節を表現したアニメーションになっている

◀ゲームと微妙に顔が違うのはアニメの宿命か

Point2 デートスポットが大幅ボリュームアップ

なんとデートに行ける場所が大幅に追加された！　最大3回デートができるが、そのうちの1回目と3回目が新作デートシーン。男なら全制覇は基本中の基本！

▶▲豊富なデートバリエーション。毎週日曜日が楽しみに!

Point3 エンディングがパワーアップした！

何度プレイしても、思いが通じた喜びと別れのせつなさが胸に迫るエンディング。この感動シーンもパワーアップ！　あっと驚くアノ人との結末が追加されたのだ。詳細はヒミツだが、ひょっとするとアノ人……？

Point4 みさきちゃんとおうちに帰れる！

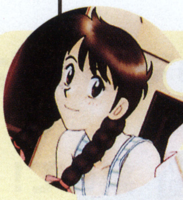
前作をプレイしたユーザー間で、人気の高かった妹・みさき。今回は、彼女とも一緒に帰れるようになった。ありがとう、アスキー！　さらに他の9人にも新しい話題や、リアクションが追加されている。

Point5 大須賀、柳沢の男性キャラもしゃべる

男性キャラがついにしゃべる！　配役はラジオドラマと同じで、大須賀＝石川英朗さん、柳沢＝石田彰さんだ。

また会えたね♥

私もよろしく！



みさき

◀主人公の妹。兄思いのじゃじゃ馬娘。（声：西村ちなみ）

天野みどり

▶夏に登場する女の子。明るく活発で、ハヤリものにすぐに飛びつくノーテンキ娘。ゲームが好き。（声：池澤春菜）

草薙忍

▶秋に登場する女の子。合気道部の3年生。近寄りがたい雰囲気があるが、面倒見が良く女子生徒のあこがれの的。（声：緒方恵美）

水谷由梨香

▲冬に登場する女の子。温水プールを借りにくる他校の水泳部部長。高飛車なところもあるが、かわいらしい一面も。（声：吉田愛理）

マリーの工房新装開店!!

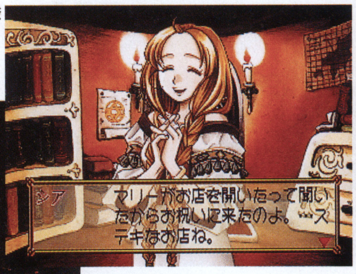
マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

新たな魅力で登場！ サターンのマルローネ

プレイステーションでスマッシュヒットとなった『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』が、ついにサターンに登場！　しかも、単なる移植ではなく、オリジナルイベントが追加されているというのだから、こりゃ、待っててよかった!!　『マリーのアトリエ』は、一応ＲＰＧだけど、メインは主人公マルローネのアイテムづくり。五年という猶予期間を与えられた落ちこぼれ錬金術士マルローネは、鬼のような(?)イングリド先生が納得するアイテムをつくり出すために、日夜修行の日々なのだ。冒険者を雇って材料集めに行き、工房にこもってひたすらつくる。そして五年後、マリーの運命は？　サターンユーザーお待ちかね、マリーの活躍に乞うご期待！

▶マリーは元気いっぱいの女の子。親友のシアは、生まれつき身体が弱くマリーとは正反対。でも、なぜか気が合うんだよね。

イマディオ
●セガサターン
●97年12月11日発売
●予価5，800円

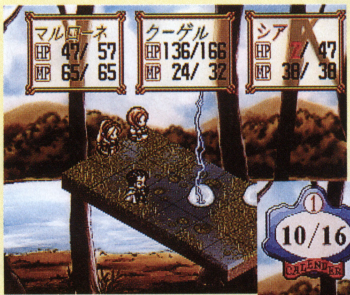


▶工房を開いたマリー。これから厳しい修行がはじまるよ。

◀恐いけど、マリーを心配してくれるイングリド先生。

落ちこぼれのマリーは…

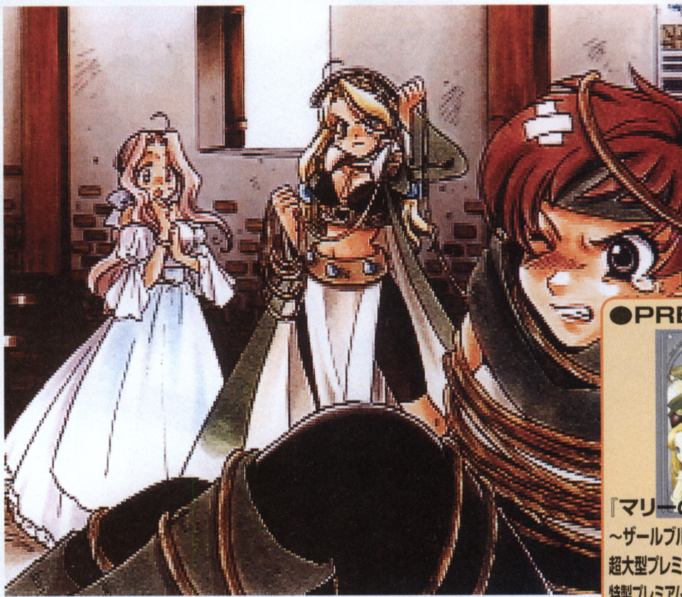
集めて！ 集めて！



▶▲モノつくるには、材料が必要。冒険者を雇ってあちこち集めに行かなくちゃ。

つくれ!! つくれ!!

◀▲落ちこぼれとはいえ、彼女も錬金術士。ここはマリーの腕の見せ所!!



●PRESENT:8

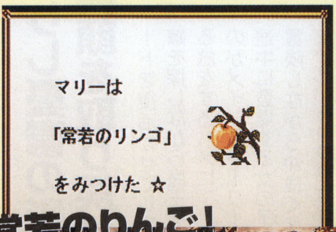
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』の超大型プレミアムポスターを1名様、特製プレミアムクリアファイルを3名様にプレゼント致します。

©GUST CO.,LTD. 1997　Illustration / 桜瀬琥姫

サターン版"マリー"を遊び尽くしてね

やっぱり ミニゲームだよね

マリーといえば、イベントの他にミニゲームも忘れちゃダメね。ミニゲームはランダムで発生するので、なかなか出会えないのもあるが、根気よくプレイしていれば必ず遊べるはず。これがまた面白いんだ!

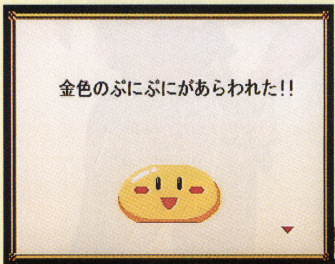


◀とある森に材料集めに行くと、常若のりんごを発見!

常若のりんご!

▶強風にもめげず、りんごをもぎに走れマリー!!

金ぷに〜?



▶とにかく、降ってくるぷにぷにを叩きまくるのです。

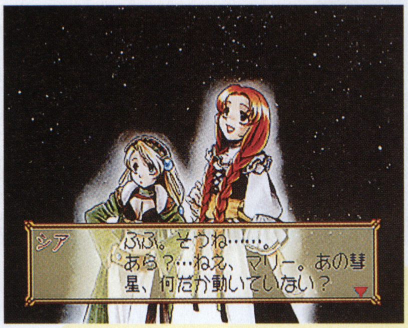
まだまだあるるよ!

◀クマさんと鬼ごっこのマリー。ミニゲームはまだまだたくさんあるよ。

お楽しみ、サターンオリジナルイベント

サターン版『マリーのアトリエ』のお楽しみは、なんといってもオリジナルイベント。そもそも、イベントを発生させるには、それぞれ必要な条件(マリーのレベルや、イベント発生のタイミングなど)をみたす必要がある。中には条件が相当厳しいイベントもあるが、マリーからイベントを取っちゃったら一体何が残るの?

ってなわけで、ぜひとも、ひとつでも多くのイベントが見られるよう修行に励んでほしい。ここでは、ふたつのサターンオリジナルイベントをご紹介。実際にはいくつのオリジナルイベントが入っているのかな〜? そうそう、つるピカ頭の武器屋のオヤジがらみのイベントとか、かなりパワーアップしているらしい。



流れ星に願いを…?

シアに誘われて、彗星見物のために屋根に上ったマリー。ふたりの前には、大きなほうき星が。マリーは願い事をしようかな、なんて、流れ星と勘違い。でも、そのうち彗星が大きく動き出して……落ちちゃいました。で、それを見たマリーは、寝ちゃおうのひと言。なんか大変なことが起きているような気が……。

寝ちゃうの?

千年亀の前で悩むマリー

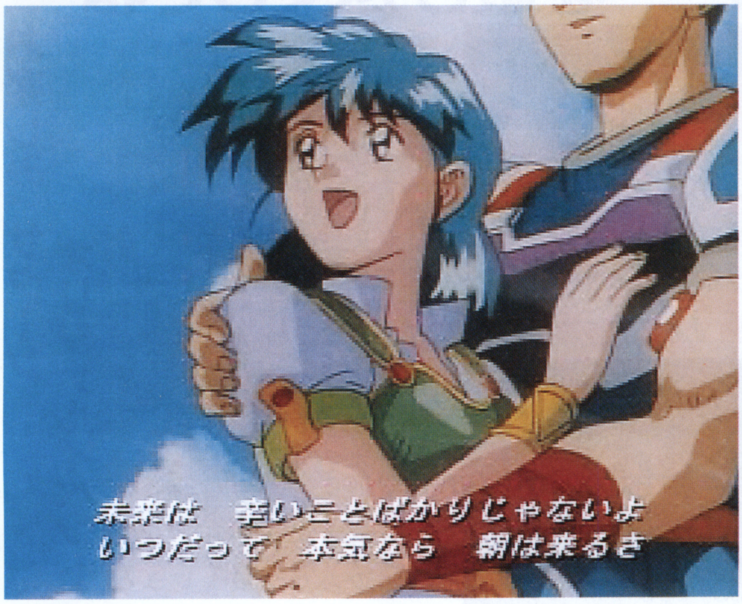
ある日マリーが材料集めをしていると、水辺に二匹の亀が。とても仲がよく、夫婦の亀みたい。でも、よ〜く見ると、なんと! 幻の千年亀ではありませんか!! 千年亀といえば、その甲羅は錬金術の貴重な材料。錬金術士として、この甲羅はぜひとも手に入れたい。でも、そうなると亀は死んでしまう……。マリーは亀を眺めながら、ひどく考え込んでしまいます。ここでの選択によって、シナリオが変化するよ。

内蔵タイマーでマリーが声をかけてくれる

サターンに内蔵されているタイマー機能をいかしたシステムがこれ。ゲーム起動時に、マリーが時間に合った声をかけてくれるよ。お正月に起動させると、新年の挨拶をしてくれるらしいし、今から楽しみぃ〜。

あの娘の笑顔を取り戻せ!

ブルーブレイカー
〜笑顔の約束〜

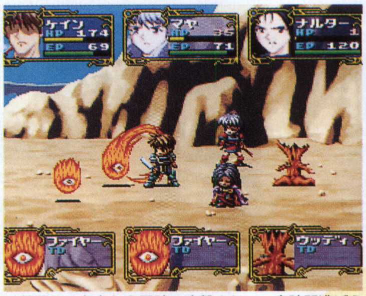


あの娘の顔に宿りし憂鬱の影 世界を救って、笑顔を取り戻せ!

PC―FXからセガサターンに、そしてPSにも移植されることが決まった『ブルーブレイカー』。サブタイトルが「笑顔の約束(これは主題歌の曲名でもある)」に変わっただけでなく、ストーリーはそのままに、操作性やグラフィック、システム面などに変更がなされており、決定版ともいえる仕上がりになっている。

主人公であるケインは掟に従って自分の花嫁を捜しにいく途中、誤って魔王ダークロードを復活させてしまい、花嫁を探しながら魔王を封印する旅をするハメに……というのがメインストーリー。旅の途中に登場する女の子たちと冒険しながら仲良くなっていく、というRPGながら恋愛シミュレーションの要素も持ち合わせている作品だ。一部のキャラクターにはイベントが追加されているとのことなので、FX版やSS版で遊び尽くしたという人も要チェックだ!

▲ギルドの中や女の子に関しては大幅な変更点はないようだ。ということは、他機種の攻略法が通用するかもしれない?



◀戦闘では左右から同時に攻撃され、一定時間逃げられない「挟み撃ち」が追加された。また、FX版では分かりにくかった敵の技攻撃による状態変化が一目瞭然となった。

ここが違う!! これがPS版の新要素だ!

具体的にどの辺が変わったのかというと、まず操作性。片手プレイ仕様がついたので、寝転がって遊ぶことも可能だ。システム面ではアイテム所持数の増加、一部アイテムの効果を強化、戦闘中の状態変化が一目でわかるなど、全体的に難易度が若干下がった感がある。またこれまで「中継地点1」などとなっていた場所にも名前を付け、世界観をフォローするといった気配りもバッチリ。オプションやコンフィグには、FX版にもあったムービー再生のほかに、仲間になったキャラクターやその技を紹介したり、入手したアイテムを一覧表にしてみせる機能などコレクター魂をゆさぶる嬉しい追加要素も満載だ。

▲全体的な印象として、色合いがはっきりしているので見やすい

▲すべてのアイテムを揃えることは、1度のプレイでは無理だろう。

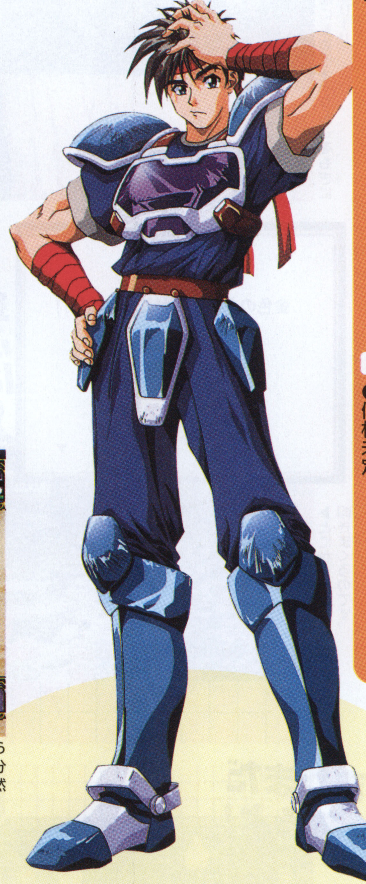
グラフィックが変更された!

大幅な変更はないのだが、それぞれの国付近の道や、移動メーター、そしてメッセージの壁紙がFX版とは異なっている。またアニメムービーはFX並みの精度をだすため小さくなっている。ムービーの枠は、ファンならニヤリとするものばかりで楽しい。

アイテムが大幅追加!

ギルドや宝箱から手に入るアイテムなどがいろいろと追加されているのもPS版の特徴。従来のアイテムも効果はそのままだが、値段が変更されたものもある。最高で3つまでしか持てなかったアイテムが9つまで持てるようになったのは嬉しい変更点だ。

ヒューマン
●プレイステーション
●97年12月発売予定
●価格未定



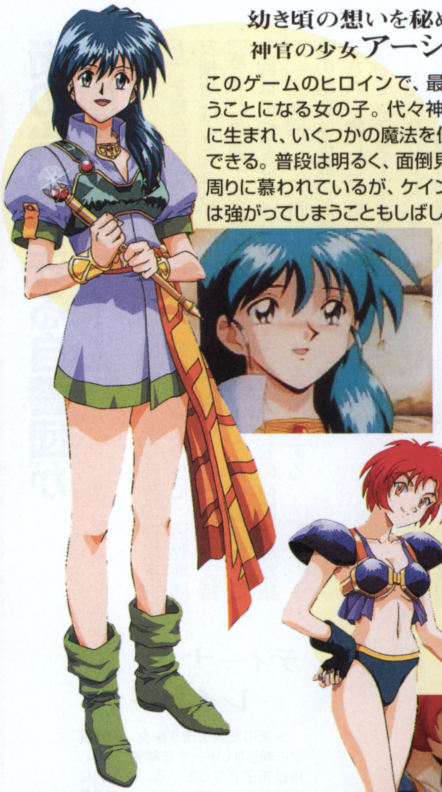
一族の掟に従い、花嫁を捜す
剣士ケイン

この世界で五本の指に入るという剣士、ディーザを父親に持つ17歳の青年。一族の掟に従って結婚相手を捜す旅に出るが、その途中で魔王ダークロードの封印を解いてしまう。

©Hunex 1996 ©NEC Home Electronics.Ltd. 1996 ©HUMAN 1997

旅先で出会う女の子はみんな花嫁候補!?

冒険の中で出会える女の子は8人。どの女の子も個性的な魅力にあふれており、「どの娘が一番」なんて決められるものじゃない。彼女たちはそれぞれ得意な技、特性を持っているので、戦闘中にも活躍してもらおう。くれぐれも無理はさせないようにするのが女の子と上手くいくためのコツ。気持ちは数値で表せるほど無粋なものじゃないので、マメにギルドで会話をして気持ちを掴んでおこう。プレイ次第ではその他の女の子にも逢えるかもしれない!?



幼き頃の想いを秘めた神官の少女アーシャ

このゲームのヒロインで、最初に出会うことになる女の子。代々神官の家系に生まれ、いくつかの魔法を使うことができる。普段は明るく、面倒見がよくて周りに慕われているが、ケインに対しては強がってしまうこともしばしば。

心に決めた人を追い続ける剣士カルミー

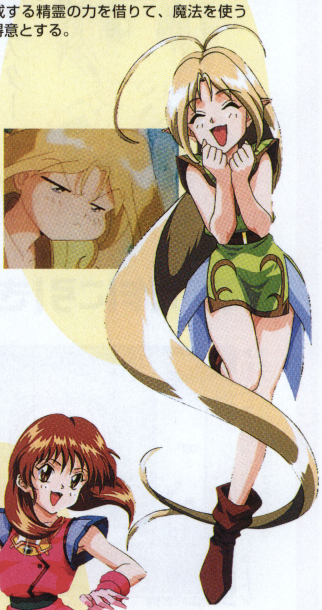
若くして魔剣を操り、凄腕の賞金稼ぎとして有名な女剣士。がさつで男っぽく、気性が激しい印象を受けるが、想う相手に対しては一途に追いかけるという一面も持つ。

がめつく稼ぐ、その理由は? ヤーム

ケインがスリ取られた剣をスリ返してくれた女性。その正体は、遺跡などからお宝を頂くレジャーハンター。異様にがめつい裏には、何か事情があるらしい。

その心に儚さと寂しさを秘めた少女マヤ

兵士に囲まれていたところをケインに助けられた少女。口数も少なく、いつも淋しげな表情をしている。戦闘ではロッドを手にし、時には無茶ともいえる戦いをする。追いかけるという一面も持つ。



感情豊かで、怒った顔すらいとおしいターナ

『ブルーブレイカー』の世界で唯一妖精が住む国「アイリー」でケインと出会った少女。世界を構成する精霊の力を借りて、魔法を使うことを得意とする。

彼女の心の隙間を埋めるのは誰? サージュ

幼い頃からいじめられてきたため、小心ですぐに泣き出しそうになる。人に認めてもらうため呪術を修得した。その威力はなかなかのもので、戦闘でも役に立ってくれる。

澄んだ瞳の見つめる先にはあるものはナルター

ケインよりも年上で、様々な経験をしてきた小悪魔的な魅力を持つ女性。巨大な鎌を手にする戦士だが、魔法も得意とするため、戦闘では頼りになるお姉さんだ。

すべてを知る、神秘的な女性ワイズ

ケインの行く先に現れ、助言を与えてくれる謎の女性。その行動は世界を破滅から救うことだけが目的ではないようだ。いつも目を閉じている、聡明な美人。。

笑顔に隠された悲しみは……ハミュン

世界最高の魔法使いクーマの一番弟子で、かなりの魔法の使い手。幼い風貌だが、時折意外なほど大人びた顔を見せる。なぜか「水」の魔法を使うことができない。

新たな仲間と共に始まる「悠久」シリーズ最新作！

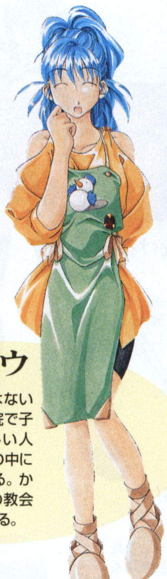
悠久幻想曲 ～2nd Album～

街の治安を守る自警団が今回の舞台だ！

架空の都市「エンフィールド」を舞台に繰り広げられる友情育成シミュレーション「悠久幻想曲」の第2弾！今回は前作ではライバルだった「自警団」が舞台だ。元々この組織は複数の部隊から構成され、隊ごとに街の治安維持やモンスター退治を担当していた。なかでも、主人公の所属する「第3部隊」は街での活動を中心としており、高い評価を得ていたのである。しかし、団の方針がモンスター退治優先となったため、部隊解散の危機に陥ってしまうのだった。部隊存続の危機に悩む主人公。そんな彼に団長はある提案をおこなう。その内容は、第3部隊の存続を一時認める代わりに、活動期間中に街の住人から一定の支持を得るというものだった。こうして主人公の仲間集めが始まったのである。

ヴァネッサ・ウォーケン

最近エンフィールドへ引っ越してきた政府のお役人。バリバリのキャリアウーマンである。勝ち気で正義感が強く、とても真面目な性格の持ち主。護身用に拳銃を常備している。戦闘系の能力はかなり期待できるだろう。けっこう頑固なお姉さん。



セリーヌ・ホワイトスノウ

あだ名は「白雪姫」……ではないと思う、たぶん。教会の孤児院で子供たちの世話をしている優しい人物。おっとりとした性格で「世の中に悪い人はいない」と信じている。かなりの方向音痴のため、あまり教会からは出歩かないようにしている。

ディーナ・レイニー

未来の名医を志す少女。魔法医学に頼らないトーヤを尊敬し、押し掛け弟子となっている。基本的に不器用だが、明るく前向きに考える頑張り屋。欠点は、血を見ると気絶してしまうこと。少なくと外科医には向いているとは言いがたい。

リオ・バクスター

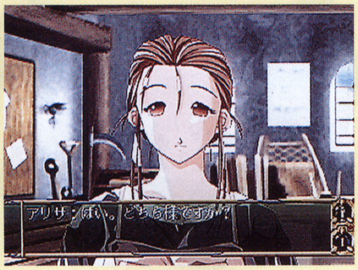
資産家の令息。人見知りが激しく、あまり感情を表には出さない。引っ込み思案で大抵は屋敷の自室に篭もっている。果たして仲間にして役に立つだろうか？

ルー・シモンズ

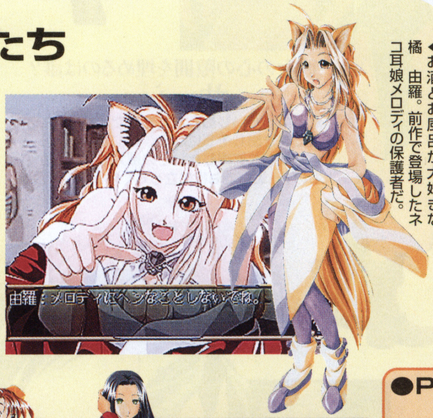
非の付けどころがない天才青年。努力や根性とは無縁のクールな性格の持ち主。とても迷信深く、占いや縁起の善し悪しに左右されるのが玉にキズ。

第1作に引き続き登場する頼もしき仲間たち

前作に引き続き登場するのは「イヴ・ギャラガー」「ローラ・ニューフィールド」「トリーシャ・フォスター」「橘由羅」「アルベルト・コーレイン」の5名。みな第1作ではイベントなどで活躍したキャラクターばかりだ。とくにアルベルトは、前作では自警団の若きホープとして、主人公の邪魔（？）をしていた人物だけに今回は活躍が期待できそうだ。ちなみに今回記事に使用しているイラストは、すべて「2」用にリニューアルされたもの。背景に使用している「1」の画面と見比べてみてほしい。



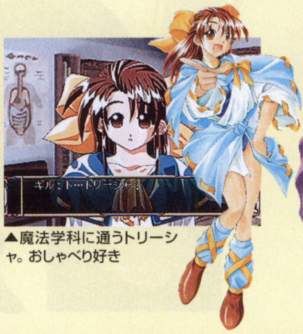
▶前作の舞台だった何でも屋（ジョートショップ）。今回は登場するのか？



◀お酒とお風呂が大好きな橘由羅。前作で登場したネコ耳娘メロディの保護者だ。

▲お化粧好きな青年アルベルト。自警団所属。

▲100年間仮死状態だった少女ローラ



▲魔法学科に通うトリーシャ。おしゃべり好き

▲王立図書館でアルバイトをしているイヴ

メディアワークス

- ●セガサターン
- プレステーション
- ●98年2月発売予定
- ●価格5、800円

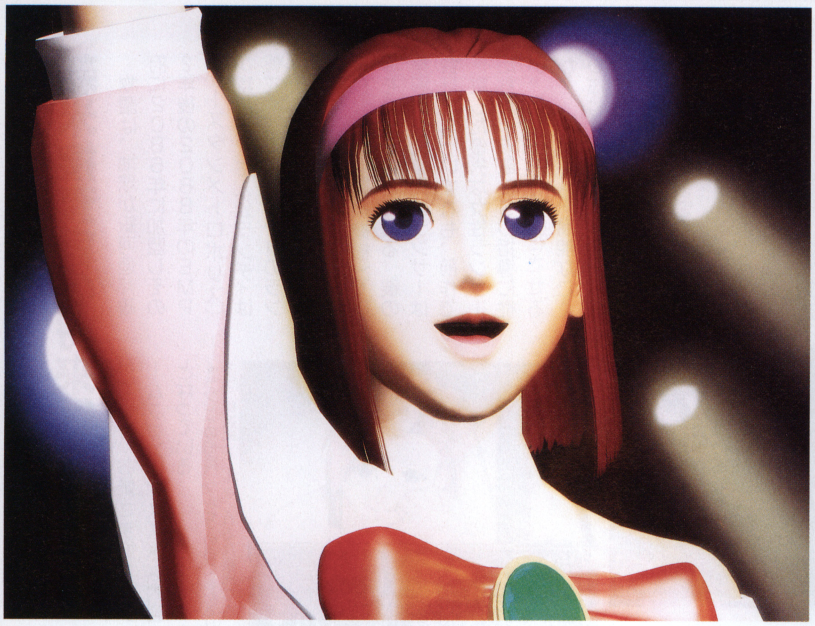
●PRESENT:9

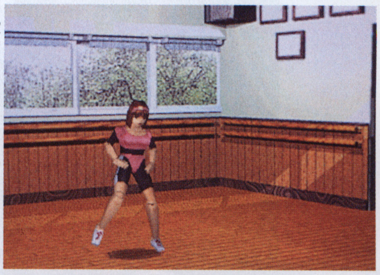
『悠久幻想曲2nd Album』のポスターを5名様にプレゼント致します。

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.

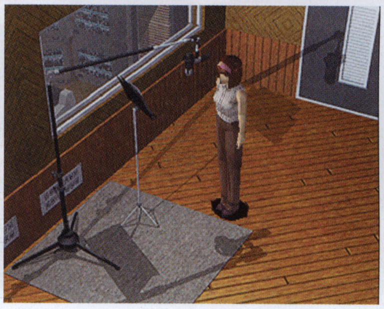
寿命は1年、アンドロイド・アイドル アイ誕生！

DEBUT21





▶歌に、ダンスに、アイドルの毎日は大忙し。これじゃ恋するヒマもない!?



1年後はトップアイドル？ それともスクラップ？

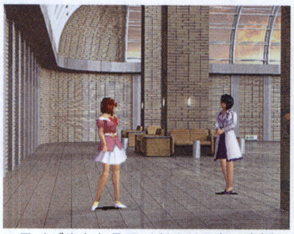
近未来を舞台に、アンドロイド少女をトップアイドルに育て上げる。そんなドラマティックな育成SLGが登場した。プレイヤーは芸能プロダクションのマネージャーとなり、デジタルアイドル・神崎アイを一流スターの座につかせるべく奔走する。歌、ダンス、演技。アンドロイドのアイは感情を持たないため、初めはなかなかうまくこなすことができない。しかし、レッスンを重ね、プレイヤーとコミュニケーションをとるうちに、徐々に人間らしさを身に付けていく。ライバルアイドルたちとの会話、ハードウェアの部品交換なども、彼女のレベルアップにつながる。CDレコーディング、ドラマ出演、グラビア撮影、プロモーション活動など様々な仕事をこなし、一流アイドルをめざそう。

とはいえ、気楽にのんびり構えていてはダメ。ハードの疲労などの問題から、彼女の寿命はたった1年しかないのだ。1年後、トップアイドルとして輝かしい地位を築くか、それとも泣く泣くスクラップにしてしまうか。すべてはキミの采配にかかっている！

ひと足お先にCDデビュー

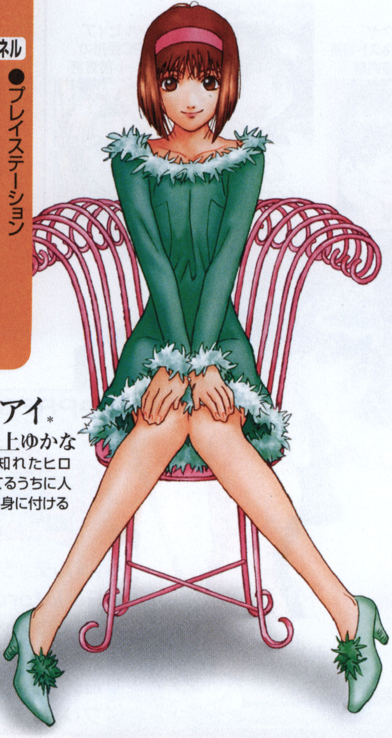
ゲームの発売はまだだけど、ひと足先に作品内のアイドルがCDデビューを果たした。フルコーラス聞けるのは、このCDだけ！

▶アイちゃんのみ2曲入り。ユーメックス（東芝EMI）より現在好評発売中！



▲ライバルとなるアイドルは5人。応援してくれるコ、イヤミを飛ばすコ、様々だ

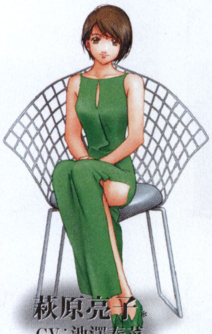
NECインターチャネル
●プレイステーション
●発売日未定
●価格未定



神崎アイ＊
CV：野上ゆかな
言わずと知れたヒロイン。育てるうちに人間らしさを身に付ける

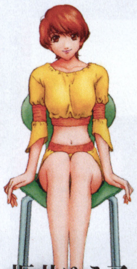
井上美保＊
CV：草地章江
実力派シンガーとして売り出し中。作曲も自分でこなしてしまう

真木ちさ＊
CV：中川亜紀子
運動神経バツグンの健康的なアイドル。ダンスが得意な14歳



萩原亮子＊
CV：池澤春菜
天才子役として幼少時から有名な正統派女優。お嬢様タイプ

沢田ゆり
CV：長沢美樹
セクシー系グラビアアイドル。スタイルにはかなり自信アリ



坂井ゆう子＊
CV：柳原みわ
頭の回転が速いため、トーク番組やバラエティ番組で活躍中

＊シングルCDジャケットより

© NEC Interchanel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM
© IMAGE WORKS CO.,Ltd.

未来の地球を守るのは6+1人のGPO捜査官(メルティランサー)だ!

メルティランサー Re-inforce

地球へ研修にやってきた新米捜査官の将来は？

物語は、地球が銀河連邦政府に2086年に加盟しその2年後の2088年のEMP（イースタンメトロポリス）が舞台だ。主人公ランディは養成学校を出たばかりのランサー候補生。その彼が地球へとやってきた理由は、当地のGPO（銀河警察機構）で研修を受けるためである。彼の指導に当たる先輩ランサーは合計6名。いずれも、前作で活躍した優秀な女性ランサーたちだ。先輩たちの指導に従い、見事才能を開花させるか？　それとも、無能なごくつぶしとして、養成学校へと送り返されるのか、すべてはプレイヤー次第だ。また、先輩ランサーとの恋愛要素も入っていて、お姉さま好きなゲームファンにオススメな内容となっている。

◀先輩たちとの交流。ランディがしっかりしてくると、こういうシーンも多くなる。早く一人前になりたい！

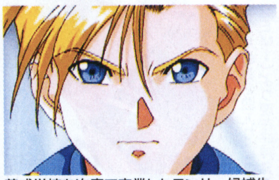
◀ランディの伯母、シルビィの母にあたるリオネラ。毎週末メールをくれる几帳面な人。

▶戦闘はターン制で進行。敵が全滅するか、ランディが倒れるとゲームオーバーに。

メルティランサーのライバル！

維新組
EMP警察内に設けられた異星人犯罪対策部隊「特別機動班」の別称。地球人の持つ強烈な反異星人意識の産物であり、そのためGPOとも対立しがちだ。メンバーは少数だが、それぞれがカスタマイズされた機動装甲服を着用しており、侮れない力を持つ。

ランドルフ・シャインボルグ


養成学校を次席で卒業したランサー候補生。シルビィのいとこに当たる。女難の相あり？

地球警察に派遣されたGPOの精鋭たち

- メルビナ　EMPのランサーを束ねる女傑
- ナナ　魔法世界プロミスランド出身の魔法使い
- ジュン　地球人で唯一のGPOランサー
- サクヤ　聖アーカネスト寺院の高級司祭
- アンジェラ　半人半獣のバイオソルジャー
- シルビィア　GPC屈指のエリート捜査官

GPO捜査官への道は3タイプ！

研修生としてEMPに赴任したランディ。彼の目指すべき将来は3つの職種に大別される。まず、現場のランサーの指揮統率を職務とする「インスペクター」。戦闘の専門家「コマンダー」。最後が捜査任務をこなす「サーチャー」である。どれも、大きな権限を持つ上級職だ。

▲ランディの昇進を喜ぶパティ。彼女はランディがシンジケートの魔手から救出した少女だ。

イマディオ
●プレステーション
●97年12月4日発売予定
●価格6,800円

●PRESENT:10

『メルティランサーRe-inforce』のプレミアム大型ポスター＆卓上カレンダー＆体験版×各3名様にプレゼント致します。

©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.

あの『ときめき』がクイズになって登場！

ときめきの放課後

～ねっ☆クイズしょ♥～

コナミ

●プレイステーション
●98年春発売予定
●価格未定

あの娘と仲よくなるためにクイズに答えてハートをつかめ！

あの『ときめきメモリアル』の番外編ともいえる新作が登場する。サブタイトルにもあるように今回はクイズゲーム。舞台となるのはもちろんきらめき高校。お馴染みの女の子たちとペアを組んでクイズを解いていき、3年間を過ごしていこう。クイズは自分で答えるだけでなく、女の子に答えてもらうこともできる。女の子のハートをつかむのは自分の実力次第だ。クイズは女の子と仲よくなるための大事な手段。パートナーとなる女の子の前でいいカッコをするもよし、女の子に助けてもらってもよし。様々なジャンルから、かなりの問題数が用意される予定だ。

▶女の子とペアになってクイズに答えていく。クイズの内容は多岐にわたっており、その数も豊富。ペアによって得意なジャンルができたりするかもしれないね。

描き下ろしイラストも満載！

この『ときめきの放課後』に登場するキャラクターは、なんとすべて描き下ろし！

もちろん、描かれたのはグラフィックだけではなく、本編では触れられなかったイベントや新たなエピソードなども登場するかもしれない!? さあ、『ときめきの放課後』で新たな青春を体験しよう！

© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESEVED.

夢のコラボレーション第1弾!!

みつめてナイト

騎士叙勲という名誉か たったひとつの純愛か

共に、〝恋愛〟の要素をゲームの中に盛り込んだ先駆者的存在、コナミとレッドカンパニー。両社初の共同製作作品が、この『みつめてナイト』だ。ジャンルは〝純愛シミュレーション〟。本作の舞台となるのはクラシックヨーロッパだ。ドルファン=プロキア戦争の真っ直中、プレイヤーがドルファン王国に雇われた傭兵として入国するところから、ゲームはスタートする。女の子と仲良くなることはもとより、騎士叙勲を受けることも、ゲームの重要な目的となる。プレイ期間は3年間。基本的に、騎士養成所で自分のステイタスを上げながら女の子たちとデートを重ねることになる。ただし、戦争中であるため、突然戦闘が始まることもある。その中でレベルアップもしていく。最後は、騎士叙勲という名誉を選ぶか、女の子との純愛を貫くか、大きな選択を迫られることになるだろう。

▶戦争では、歩兵、弓兵、工兵、騎兵の4種類おり、部隊数はプレイヤーのレベルで決定される。

▲一騎打ちは断ることもできるサブイベント的存在。ここでの攻撃方法は実に多彩だ。

▶▲女の子たちとは、どこでどんな風に出逢えるのだろうか? もちろん、デートの最中に選択を迫られることもある。〝純愛〟と銘打っているだけに、浮気は厳禁?

コナミ
- ●プレイステーション
- ●98年春発売予定
- ●価格未定

～守るべきヒロインたち～

ソフィア
ドルファン学園高等部に通う大人しい少女。控えめで、ひとりぽつんとしていることが多い。苦労を見せない健気さがある。

ハンナ
ドルファン学園高等部に通う、スポーツ万能のボーイッシュな少女。気さくで、誰とでもつき合えるため、友人は多い。

レズリー
ソフィア、ハンナと同じく、ドルファン学園高等部に通う、芸術を愛する少女。両親が地方都市に赴任中のため、一人暮らし。

ロリィ
レズリーを「お姉ちゃん」と慕うドルファン学園中等部生。まだ幼さを多分に残し、夢見がちなところがある。

これが傭兵騎士団 ヴァルファバラハリアンだ!!

全欧最強と恐れられる傭兵騎士団。その中でも、各部隊を統率する騎士たちは八騎将と呼ばれ、各自一騎当千の実力を有している。軍団長は、全身を鎧で包んだ〝破滅のヴォルフガリオ〟だ。

©1997 KONAMI ©1997 RED

波乱に満ちた新たなる"ヒロイン"の誕生!!

ヒロインドリーム2

マップジャパン
●プレイステーション
●98年春発売予定
●価格未定

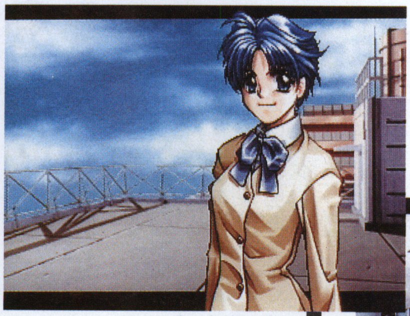
ヒロインプロジェクトから3年後新たなるプロジェクトが始動する!!

前作『ヒロインドリーム』で誕生した、芸能活動のすべての分野における実力を備えた究極のスター、すなわち"ヒロイン"は、日本中に大ブームを巻き起こすほどの人気となった。そんな中、ヒロインを世に送りだしたプロダクション「ライジングドリーム」は、水面下において次なるヒロインを育て上げるべく動きだした。事情により前回のプロジェクトメンバーがそろわず、移転した学校でのスタートとなる今回の"ヒロインプロジェクト"。さらに候補生の5人を前回と同じ「特待生」として扱ったため、プロジェクトの始動が広く知れわたることとなってしまった。はたして今回のヒロインプロジェクトの行方は？ そして新たなるヒロインは……!?

御前 静（みさき しずか）

本編の主人公。オールマイティな能力を持ってはいるが、逆に言うなら器用貧乏。幼い頃から歌合戦などに出場し、親におだてられて天狗になっていた。しかし、成長するにしたがってそんな自分が嫌になり、近頃では芸能界入りを勧める親に反発するようになっている。趣味・特技は買い物、ゲーム、釣り。

静のライバルとなる4人のヒロイン候補たち

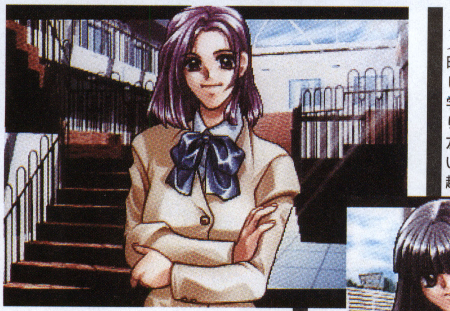


神依 雛（かみより ひな）

モデルの推薦枠。放任主義で育てられたせいか、ずぼらで飄々とした性格をしている。しかし、人望は厚く、友人の相談役といった立場にある。自分の悩みは他人に相談することができない不器用な性格だが、責任感は強く、いざというときに頼りになる。趣味・特技は読書とウィンドウショッピング。

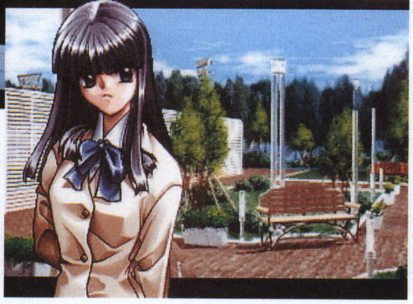
美宗 舞（みむね まい）

ダンスの推薦枠。豪快で江戸っ子。口よりも先に手が出てしまうタイプ。普段の生活からはまるで男の子のような性格をしていると思われがちだが、本当は女の子らしい服を着てオシャレをしたいと思っている。カラッとした性格。ただし理詰めで来る相手には弱い趣味・特技は寝ること、ランニング、運動系部活動体験入部全制覇。



九櫛 円（くぐし まどか）

映画・演劇の推薦枠。プライドが高くて、少しわがまま。そんな性格が災いしてか、中学時代は親友と呼べる友人もできず、取り巻きしか寄りつかなかった。自分なりに友人への接し方を模索しつつも、ついついキツくあたってしまうことが多いようだ。趣味・特技は日本舞踊、茶道、武道全般。

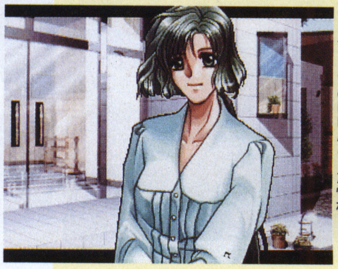


社 流音（やしろ るね）

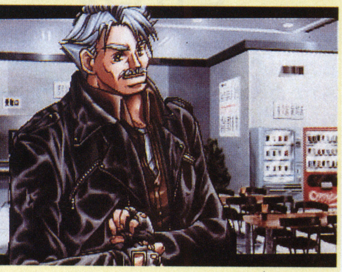
子供のような性格の持ち主。感受性は高いが、そのぶん甘えたがりでわがまま。とにかく音楽が大好きで、いつも作詞のことばかり考えている。学校などでもボーッとしていることが多く、友達と話しているときでさえ作詞のことを考えだすと周囲のことは見えなくなってしまう。趣味・特技は作詞すること、犬の散歩。

5人のディレクターと候補生

プレイヤーは前作と同じく「ディレクター」という立場になって"ヒロイン候補"御崎静を育て上げる。ただし、（これも前作と同じく）静の前には姿を現わすことができないという制約つき。学校の意識調査を依頼された「探偵」となって奔走することとなる。さらに、今回は他のディレクターも"表の職業"（教師、寮長、学食のコックなど）を装って学園内に入り込むことになるらしい。



◀ダンスを専門に教える美宗舞担当のディレクター。表の職業は学生寮の寮長。マイペースでのほほんとした性格。



▶神依雛担当のディレクターで専門はファッションモデル。表の職業は学食のコック。心配性で涙もろく傍目には感じのいいおじさん。

●PRESENT:11

『ドラゴンビート～レジェンドオブピンボール～』のテレカを5名様にプレゼント致します。

©MAP JAPAN CO.,LTD.

ミステリータッチの美少女ファンタジーRPG！

プリンセスクエスト

容疑者は5人のプリンセス 消えた宝玉の行方は……？

カスタード
勉強も魔法もまったくダメだが、すさまじい強運で次々と無理難題を解決していく少女。特技はお助けモンスターを呼び出す召喚魔法。

チェロス
わがままな女王様タイプのプリンセス。強烈にプライドが高く、ディルマをその手中に収めるべくやってきた。

ジェラード
すぐに手が出る直情短期型だが、純情で色恋は奥手という一面も。ディルマのタピオカ王子に憧れ、真のプリンセスを夢見ている。

ハンナコッタ
勉強がしたいばかりにディルマへやってきた。魔法よりも科学を信じ、ムチャな登場をしてはムチャな化学兵器を使う困った人。

ミルフィーユ
真のプリンセスになる気はないが、成績が良いので王妃の第1候補。プリンセスの生活に嫌気がさしている。カスタードの友人。

▶重要なイベントシーンはアニメーションで演出され、物語に巧みに引き込んでくれる。

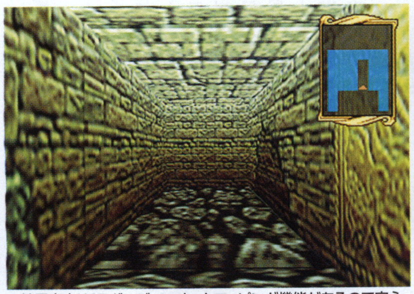
▲王宮は見降ろし型2Dマップ。これは主人公の登場シーンだ。

あの名コンビが再び手を組んだ!! 美少女目白押しの2DADV+3DRPG

「美少女」が登場するゲームが大流行の昨今、恋愛をテーマにしたSLGやADVは数多いが、本作はファンタジー系RPG。しかも宝玉盗難事件をベースとしたミステリータッチ。かつてない画期的な作品だが、それもそのはず、本作を送り出すのは「バトルアスリーテス大運動会」でおなじみ、ひと味違った視点でアプローチするAICスピリッツとiPCのコンビなのだ！　プレイヤーは2Dの「王宮」内で情報収集など下準備をしつつ、3Dダンジョン「精霊宮」を探索して謎を解き明かしていく。5人のプリンセスをはじめとした、すぎやまGENSHOキャラたちは途中、数々のイベントで冒険を盛り上げてくれることだろう。

▲冒険の途中で、イベントシーンが挿入されることも。

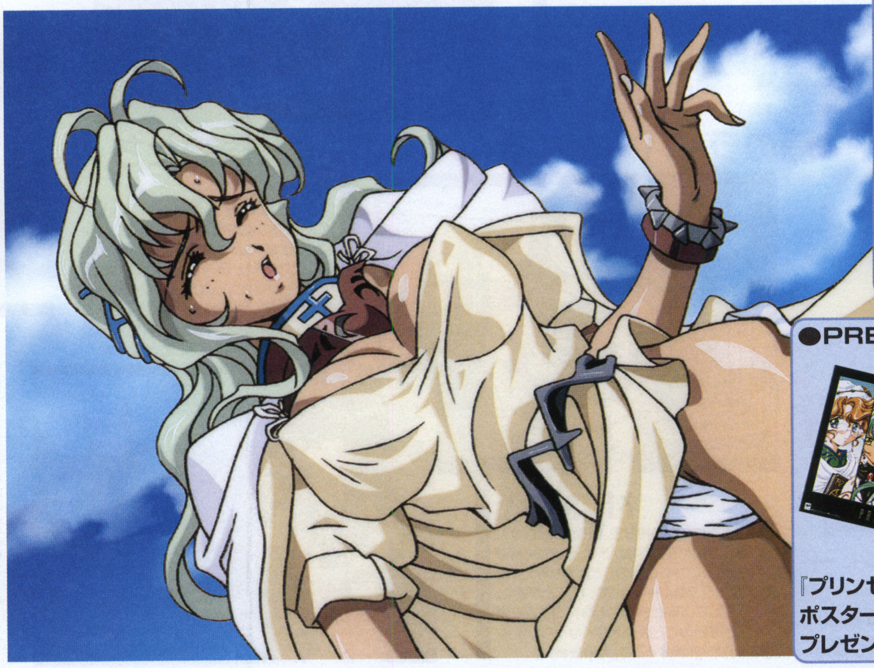
インクリメントP
●セガサターン
●1998年3月予定
●価格初回特別限定版 5，900円



▲精霊宮内は3Dダンジョン。オートマッピング機能があるので安心。

STORY

ディルマ法王国の時期法王となる王子の部屋から大事な"宝玉"が奪われた。なんと容疑をかけられたのは戴冠式参列のため訪れていた5人のプリンセス。彼女たちにはアリバイがないどころか事件当日の行動が怪しすぎる！　さらに、今となっては誰も入らない「精霊宮」に犯人らしき人物が入っていったという情報も……。犯人を追いかけて王子が、プリンセスが、精霊宮へと入り込んでいく！　そんな折、ディルマ王女から依頼を受けた主人公ウィロー。彼は無事、宝玉を取り戻せるのだろうか？



●PRESENT:12

『プリンセスクエスト』のポスターを5名様にプレゼント致します。

©1998 AIC. いつきあやな ©1998 iPC

これぞスポ根!? 女子高校バレーボールチーム育成SLG!

プリズムコート

テクニックからチームワークまでストーリーのある〝育成〟を楽しもう!

主人公は朝霧高校の教師。昔は大学バレーの名選手として活躍していた彼もケガが元でバレーを続けられなくなって以来、平凡な生活を楽しんでいた。だが、ある日、同僚にバレー部のコーチを頼まれてしまう。そのときから再び彼のバレー人生が幕を開ける! ……というのが本作の物語の冒頭部分。弱小(しかも部員が6人の)バレー部を全国優勝させることが目的の育成SLGだ。毎週、6人のうちから1人を選択、スケジュールを組んで育成していくというオーソドックスな基本システムとは裏腹に、アタッカー、セッターなどのスペシャリストを育てることも可能な細やかさが魅力。イベントも大小合わせて500種以上設定されており、特定のキャラクターに焦点を当ててストーリーが進展するなんてこともある。物語性の濃い、本格育成SLGというわけなのだ。キャラクターデザインをアニメ『逮捕しちゃうぞ』や『らんま1/2』などでおなじみの中嶋敦子氏が担当しているのも見逃せない!

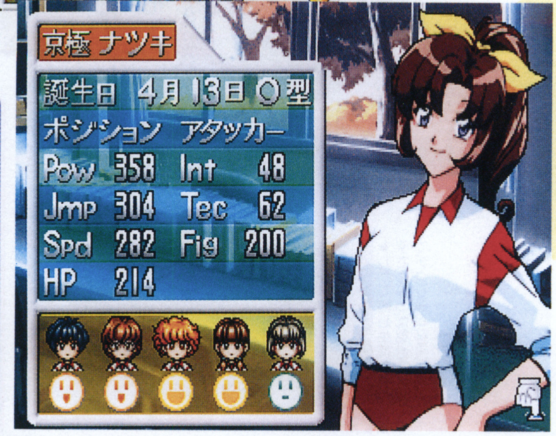
試合では必殺技も炸裂する!!

この作品のもうひとつのウリとも言えるのが試合シーン。試合中は総勢12人(+審判)のプチキャラたちが画面せましと動き回り、カットインやド派手な必殺技が飛び交う。しかし、ルールはあくまで本物のバレーに準じている。これぞまさしくスポーツ根性モノのお約束っ!

◀掛け声と共に炸裂する必殺技! 相手高校のライバルキャラクターも必殺技を使ってくるので気が抜けない!!

▶キャラクターがナイスプレイを行なうとカットインが挿入される。試合をよりいっそう盛り上げるのだ!

◀スケジュール画面。基本練習では1種類の能力値を、個人練習ではスキルレベルと複数の能力値を、チーム練習ではチームワークをそれぞれアップさせる。



チームワークも大事だよ!

キャラクターのステータス画面には他メンバーとの友好度がアイコンで表示されている。仲がいいほどチームワークもよくなるので、気を配っておきたいところだ。

イベントは500以上!!

下校イベント

◀下校時には好感度の高いキャラと一緒に帰ることができる。このときの「下校会話」は物語の複線になっていることが多いようだ。特定のキャラを仲良くなっていくと……。

休日イベント

▶メンバーの性格を把握しておけば休みの日に出かけるところはなんとなくわかるはず。偶然を装って、会いに行くことも必要かも?

富士通パソコンシステムズ
●プレイステーション
●98年2月発売予定
●予価5、800円

●PRESENT:13

『プリズムコート』のポスターを5名様にプレゼント致します。

©FPS/中嶋敦子 1997

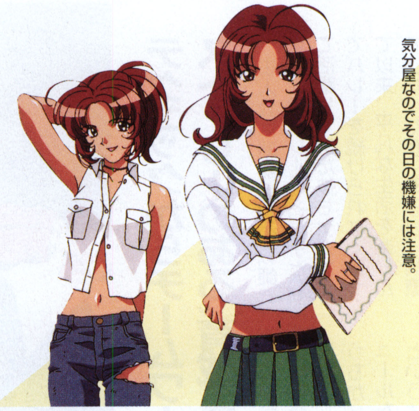
話題の新作

奥様は高校3年生！ もしバレたら……!?

卒業Ⅲ ~Wedding Bell~

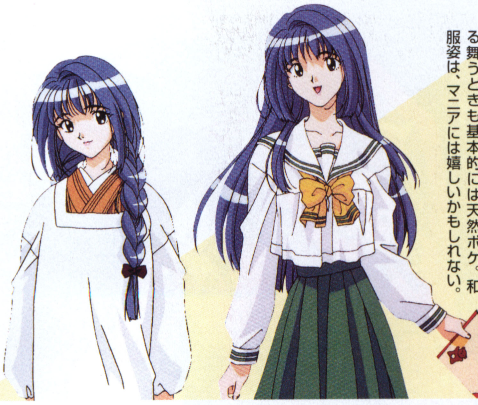
小学館プロダクション

●プレイステーション
セガサターン
●98年発売予定
●価格未定



尾崎恭子

無理に他人に調子を合わせたり、迎合したりしない性格。責任感が強く、相談を持ちかけられることもしばしば。妻としては夫を影に日向に支える一面を持つ。気分屋なのでその日の機嫌には注意。



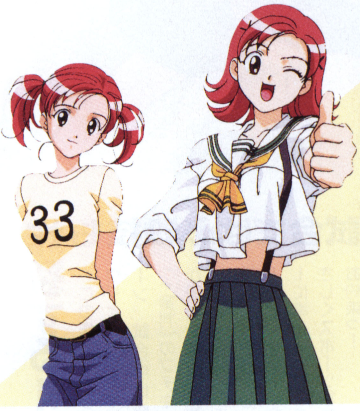
菊池希美

性格は天然ボケ。しかし後妻の娘という複雑な家庭環境で育ったため、物事を大人びた視点で語ることも。妻として振る舞うときも基本的には天然ボケ。和服姿は、マニアには嬉しいかもしれない。

スキャンダルと呼ぶな！ 僕らは愛しあってるんだ！

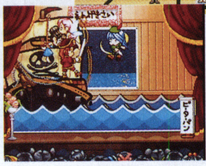
などというプレイヤーの叫びが聞こえてきそうなこのゲーム。実際に女子校の生徒と担任がくっつくというのはよくある話だが（筆者の小学校時代の同窓生の女の子も高校を出るとすぐに先生と結婚していた）、しかし教師でない者にとっては非現実的な憧れのシチュエーションでしかない。そんな〝女子校の先生になれなかった男たち〟の願望（妄想）をかなえるために、この『卒業Ⅲ』は存在する。プレイヤーは5人の問題児のうちひとりと結婚した状態でゲームを始める。校長は、妻を含めた5人の問題児を無事卒業させなければ、結婚を認めないという。

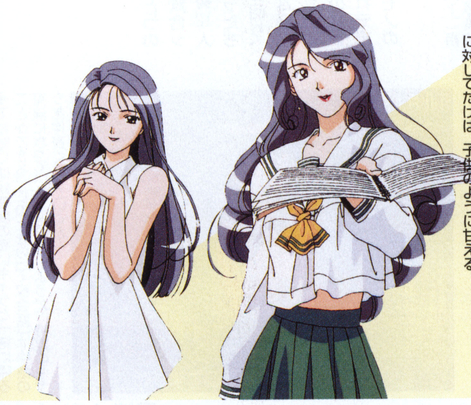
なんだ簡単じゃん、と思った人はちと甘い。外出時に妻と一緒のところを他の生徒に目撃されると噂がたち、醜聞となって放校処分になってしまうかもしれないのだ！ 火種を早いうちに消す苦労が、胃痛の素になりそう……。



斉藤由加里

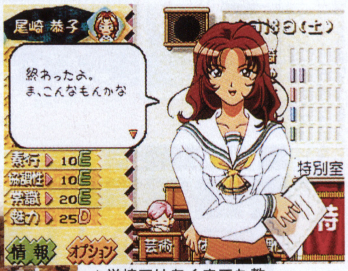
明るくやかましい女の子。面白い話には何にでも首をつっこみ、噂を助長するお調子者の烙印を押されている。妻の状態でも同様で、主人公の悩みを冗談で受け流すようだと、不和の原因にも……。





松山美咲

お嬢様かつ才人。頭の回転が速く、他人の行動に対するリアクションで動くところがある。実業家である父の仕事の手伝いもあって多忙なため、妻の時は主人公に対してだけは、子供のように甘える。



▲学校ではあくまでも教師と生徒。結婚を認めさせるためにも、厳しくすべきところは厳しくしなければ。しゃべり方にも注意しないといけないってことも、もしかすると……

▶妻として登場するときはこんな感じ。うーんかわいい。カップくらい何個でも買ってやるぞ

渡辺和恵

いわゆる大和撫子。協調性がある反面、流されやすいと評されるおとなしい性格。よって普段は不平も漏らさずに頑張るが、落ち込んだときの反動が激しい。妻としても我慢して貯め込んでしまうタイプ。

▶しかし同じ生徒でも結婚相手でなかった場合は、一転してチクリ魔となる。恐怖……

●PRESENT:14

『卒業Ⅲ
~Wedding Bell~』の
ソフトを3名様に
プレゼント致します。

©1997 MARCUS•WESTONE•SHOGAKUKAN PRODUCTION

話題の新作

もっと気軽に恋をはじめよっ!

放課後恋愛クラブ

～恋のエチュード～

キッド

●セガサターン
●98年1月15日予定
●初回限定版6800円
通常版6300円

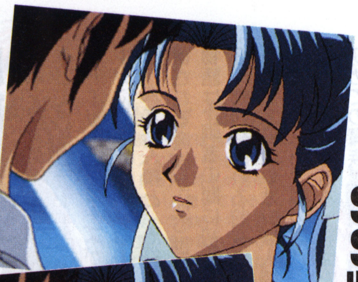
12人の美少女たちとクラブ活動で恋が芽ばえる!

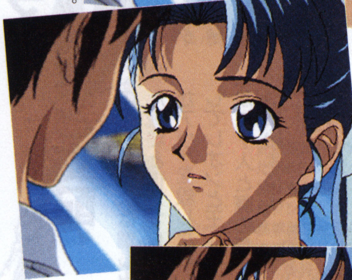
パソコンで大ヒットした「恋クラ」がついにサターンに移植! しかも、オリジナルイベントやアニメーション、各キャラのボイスを追加し、グレードアップしての登場だ。

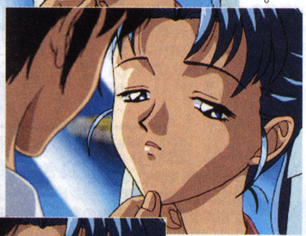
恋愛クラブは、新しい出会いと気軽な恋愛をめざして発足したクラブ。集まった12人の女の子と、恋を育てていくサークルだ。ゲームのメインとなるのは、女の子との「会話」。1度として同じセリフを聞くことはないほど、膨大な会話データが入っている。他愛ないおしゃべりを聞いているうちに、きっと女の子に対する愛しさがわいてくるはずだ。

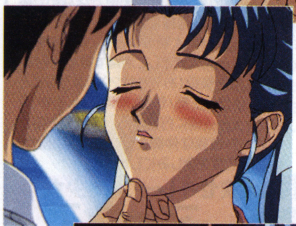
クラブ活動は期間限定。5月半ばから6月半ばの1ヶ月間のみとなっている。その間に部室代わりのファミレスで、女の子と会話を重ねる。ツーショットで意気投合したら、その日のうちにお出かけするもよし、週末を利用してデートするもよし。ほのかな思いがやがて恋に変わり、愛へと育っていく。そんな照れくさいほどのラブラブムードが味わえる。

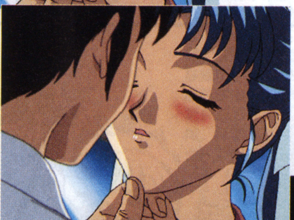
SS版オリジナルアニメーションも!

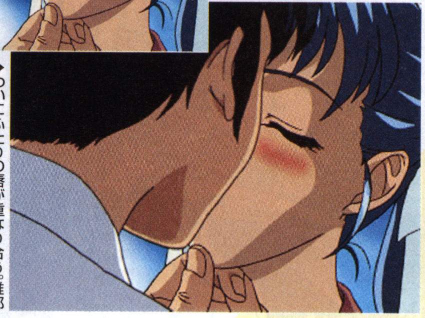

▶彼女は新体操少女・椎那ちゃん。パソコン版でも人気が高かった

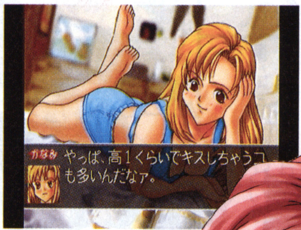

◀恋に対してはちょっぴり憶病。そんな彼女をリードして……


▶そっとおとがいに手を掛けると、恥ずかしげに目を伏せる


◀頬を赤らめ、初めてのキスを待ちわびる椎那。その心中は?


▶お互いの息を感じあえるほどの距離まで近づいたふたり……


▶ついにふたりの唇が重なり合う。椎那の胸の鼓動が伝わってきそうなシーンだ



▲条件を満たせば、女の子のひとり言シーンも見られる。彼女の気持ちを知るチャンス!

◀気に入ったコとは即日お出かけもできる

右 **堀川ななせ**

学校の先輩である主人公にひと目惚れ。クラブに入会したのも主人公(キミだよ、キミ)がいるから、だって。どんな時でも元気いっぱい、思いこんだら一直線のひたむき少女

左 **織原早苗**

おしとやかで心優しい早苗だけど、内に秘めた情熱は誰にも負けない。主人公のことを密かに好きなようだけど、ななせに遠慮しているみたい? 一応ヒロイン格の女の子

他、全12人のキャラが登場!

●PRESENT:15

『放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-』のポスターを2名様にプレゼント致します。

©1997 LIBIDO

シリーズ最新作がサターンに登場！

ファーランドサーガ

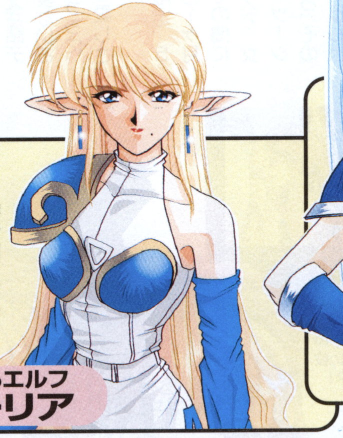
今度のテーマは魔族と人の〝共存と支配〟

パソコンゲームではお馴染み、TGLの「ファーランド・ストーリー」シリーズがサターンに登場する。今回の舞台は、強大な人類と、それに迫害される魔族が住む世界だ。物語は、両者の間に初めて友好の絆が結ばれる前夜に始まる。主人公のレオンは人間の国家のひとつ、緑の国バースに住む少年である。彼は史上初めての魔族と人間の協定を見物に行く途中、トラブルに巻き込まれたバースの王女を助けたことから英雄として王宮に迎えられる。そして魔族と人間との記念すべき式典の日、何者かに魔族側の代表アヴィが暗殺されたため、会場の王都バースは憎しみに満ちた戦場と化してしまう。何者がアヴィを殺したのか？ そしてレオンと王女の運命はいかに？人と魔の長き戦いが、いま始まる！

貴賤を問わず話しかける王国中の人気者

緑豊かな大国バースの王女。かなりのお転婆であり、家臣をよく慌てさせる。しかし、反面心優しき人物であり、国民からも親しまれる性格の持ち主である。主人公と知り合うのは、彼女が盗賊団に襲われたとき。つまりゲーム開始直後であり、最終面の直前まで行動を共にする。魔族に献身していたアヴィを尊敬していたが、何者かの陰謀によりアヴィ暗殺の汚名を着せられる。魔族のせいで国と両親を失った彼女が再び明るさを取り戻すのはいつの日か？

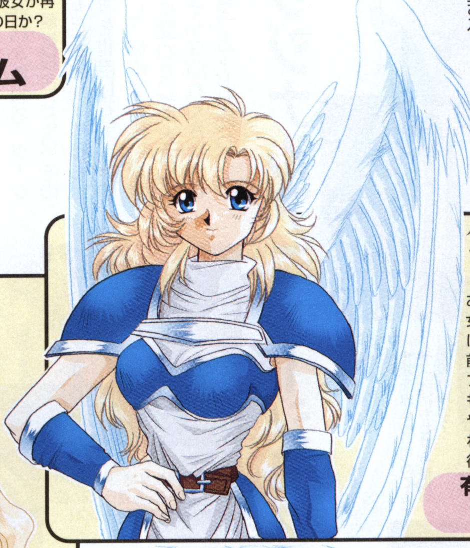
パース国王女
ファム



温泉宿が彼女の職業 山のガイドもこなす

主人公らの一行が王都を脱出後、隣国ヨークへと向かう最中に出会うエルフの女性。山のガイドをしつつ、温泉宿を開いているちょっと変わった御仁だ。魔族だ、人間だというこだわりは持っておらず、純粋に好意から主人公のパーティに参加する。さすがエルフだけあり魔法関連の技術には精通している。

お酒をこよなく愛するエルフ
オフィーリア



パース国の大使にしてファムの良き相談役

「ファーランド・ストーリー」シリーズにはお馴染みの有翼人種。天使ではない。彼女も、フェイム同様にアヴィの行動と理念に賛同していた人物のひとり。戦いになる前は、バース大使として活躍すると同時に、ファムの相談役（お守り役？）のようなこともしていた。王都バース陥落後は、主人公やファムと一緒に行動する。地形に影響されない有翼族は仲間としても心強い限り。彼女の活躍を楽しみにしたい。

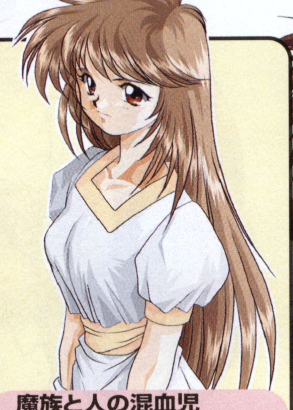
有翼族セイレーンの少女
マーシア

TGL
●セガサターン
●97年12月18日発売予定
●価格6、800円

天真爛漫な魔法使い
カリン

優れた資質を示す将来性は十二分

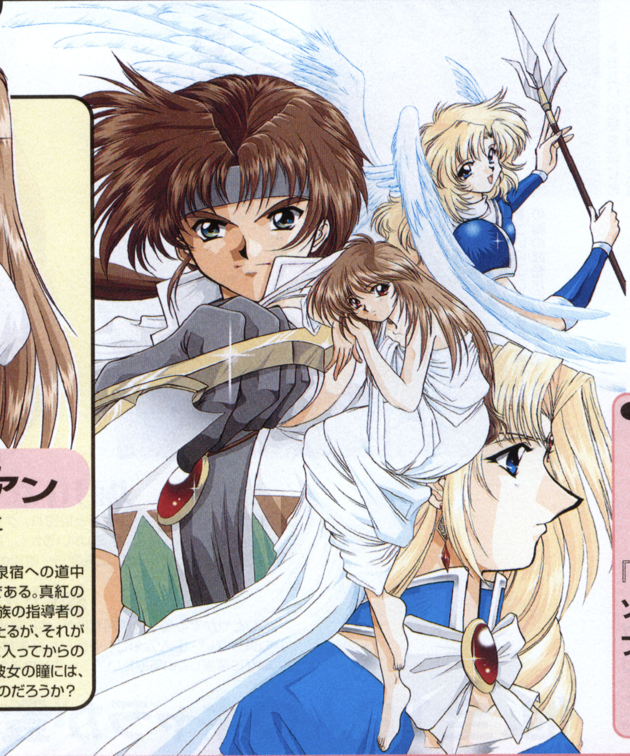
主人公の養父ブライアンの孫にあたる少女。彼女の住んでいた村も王都炎上後、魔族の急襲を受けカリン以外は全滅してしまう。主人公らのパーティに参加するのはこの直後である。魔法使いの素質を持っており、その才能を戦いのなかで花開かせていく。好奇心いっぱいの天真爛漫な性格の持ち主。パーティの清涼剤である。



魔族と人の混血児
リアン

憂いを秘めた瞳の奥に隠された真実

ゲーム中盤、オフィーリアの温泉宿への道中にある湖のほとりで出会う少女である。真紅の瞳が印象的だ。彼女は殺された魔族の指導者の愛娘であり、レオンの異母妹にあたるが、それが明かされるはストーリーが後半に入ってからのこと。魔族と人間のハーフである彼女の瞳には、この不毛な戦いはどのように映るのだろうか？



●PRESENT:16

『ファーランドサーガ』のソフトを3名様にプレゼント致します。

©TGL 1998

教え子の部屋で育む恋のかたち

個人教授 La Lecon Particuliere

毎日コミュニケーションズ
●プレイステーション
●98年春発売予定
●価格未定

ガールフレンド以外の女子高生たちとおつきあい！

龍宮寺 麗美

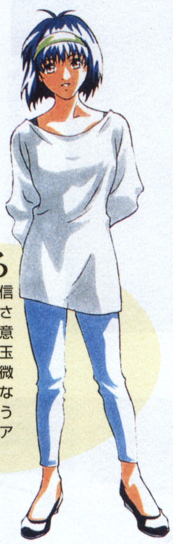
とても高校生には見えないグラマラスな美女（時折モデルのバイトも）。将来は芸術家になりたいと思っているが、文系大学への進路を考える父親と意見が合わない。わがままに育てられた結果、見たとおりの高慢な性格に。ボイス・アクトは久川綾。

山代 有希

合気道道場を経営する父とふたり暮らし。父の頑固さには反発を覚えるらしく、有希自身はボクシングジムに通っている。軍事関係に関心を持ち、将棋を指すなど勝負への執着は強い。体育系の大学へすすみたいGIRL POWERな女の子。ボイス・アクトは手塚ちはる。

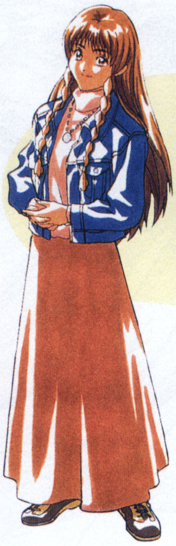
穂高 遥

文系の私立大学志望。水泳部所属。主人公の従妹かつ幼なじみ（小学校以来の再会）。人に好かれやすい性格だが、彼氏はいないらしく、勉強のみならずデート方面の期待もしている様子。ボイス・アクトは藤野かほる(主題歌も担当)。水着に大期待。



千葉 ちひろ

遥の親友で、遥にある程度信頼されるようになると紹介される。成績優秀、運動も得意（陸上部）、家は金持ちと逆玉な娘だが、驕ったところは微塵もなく、むしろ遥のような庶民ぶりに憧れているようだ。弁護士志望。ボイス・アクトは吉田古奈美。

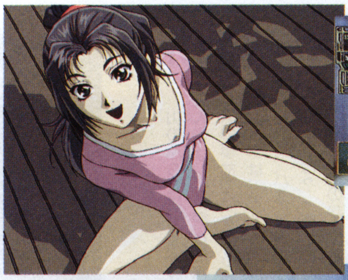


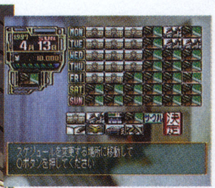
西村 菜々子

童顔＆小さい体型のせいか、中学生と間違えられてしまうこともしばしば。おっとりした言動をするなど、つかみどころがなく、どこか変わった雰囲気を持つ少女。バイト先のコンビニで出会えるか!? 理系志望。ボイス・アクトは草地章江。

皇 沙絵

美人女子大生の姉と2人暮らし(！)。人をからかうのが好きなので、振り回されないよう注意が必要。優等生の姉と比較されることをきらい、姉とは別の進路に進みたがっている。新体操部。ボイス・アクトは菅原祥子（エンディング・テーマも担当)。





▲週に一度組まれるスケジュール。家庭教師以外の行動が、主人公のパラメータに影響する。

▶▲最大6人の教え子との出会いが待っている。デートに誘っても全く問題はない。ただし資金が必要だ。

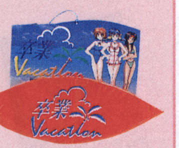
密室で従妹と禁断の恋愛!? でもガールフレンドもいるっす

ありそうでなかった「家庭教師＋恋愛／育成シミュレーション」。家庭教師ということは教え子と密室でふたりきりなわけで、ついつい邪念も膨らむが、とりあえず概要をお伝えしていこう。

前述の通り、プレイヤーは家庭教師を務める大学生の主人公を操り、高校3年生の娘たちを無事大学に合格させることが目的。おおよそ1年も一緒にいれば、それなりに親愛の情も湧いて来ようというもの。ひょっとすると彼女らをどうにかできてしまうかもしれない。教え子を合格させられるか、そして女の子たちがプレイヤーに対しどのような感情を抱くのか？ 2つのエレメントにより、エンディングはマルチに変化していく。気になるのは同じ大学のガールフレンドの存在（複数いるらしい）。遊びに誘われることもあるようなのだけれど、彼女たちとは発展しないのかな？ 気になって夜も眠れません。

6人の女子高生たちとは一度に出会えるわけではない。大学2年生に進級した主人公は、自室の近くに住む叔母さんに、娘（主人公から見て従妹＝遥）の家庭教師を受け持つよう頼まれる。そして遥にちひろを紹介されたり、通常の学生生活を送る中で他の4人と知り合っていくのである。君は彼女らの部屋で、何かを起こすことができるか!?

●PRESENT:17



『卒業 Vacation』のSPECIAL SET（ポスター、ビーチボール、カタログ）を3名様にプレゼント致します。

©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS Inc./SCIO/Stingray

慟哭 そして…

少女たちを襲う殺意の罠

STORY

山のふもとにある高校に通う主人公は、学校帰りに遭遇したバスの事故で気を失う。彼が目覚めたのは、見知らぬ廃屋の一室だった。バスに乗っていたクラスメートは？　先生は？　一体何が起こったのか……。廃屋には、他にも迷い込んだ人々がいるようだ。大学生、怪しげな男、異国の少女、影のある女、そして旅行中の少女たち。やがて、謎の殺人者の魔手が忍び寄る。主人公は廃屋の謎を解き、少女たちを助け出すことができるのか!?

▲この廃屋は、危険な謎に包まれている。

膝を抱える少女は、何を思っているのか……。▼

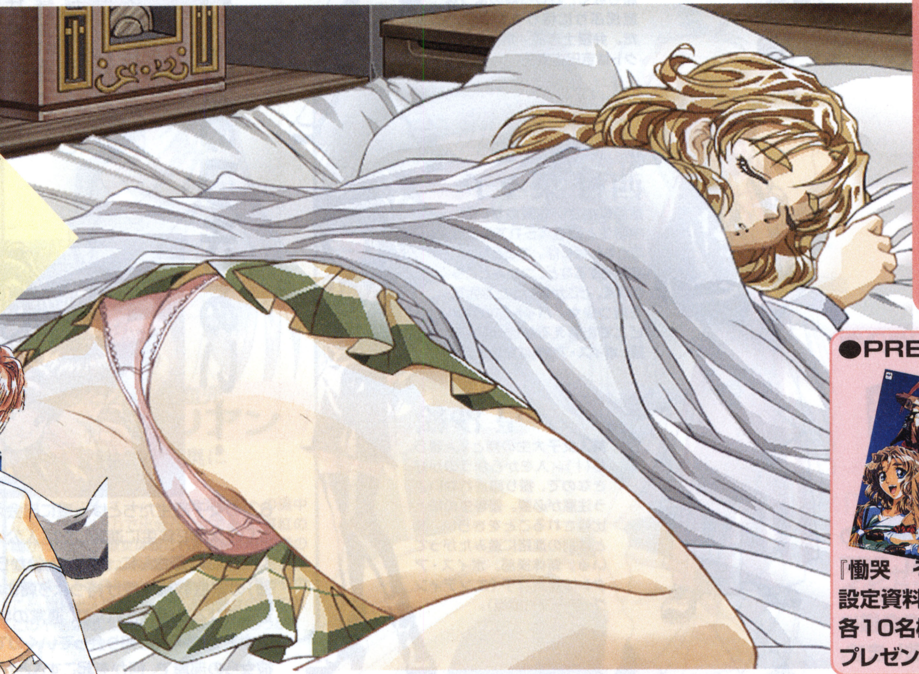
トラップが物語を左右する新システムTDS

主人公＝プレイヤーは、ある事故で廃屋に連れ込まれた高校二年生の男子生徒。彼は廃屋からの脱出を試みる中で、多くの少女たちと出会う。そんな彼の行く末を決めるのが、TDS（トラップ・ディバージェント・ストーリー）。TDSとは、複数の解き方が存在するトラップによって、ストーリーが分岐するというシステムだ。ある場所で起こせる行動はひとつではない。どんなアイテムを使ってトラップを解いたかによって、その後の内容が変化する。全編に張り巡らされたトラップをどう解くか？　分岐するストーリーによって辿り着くエンディングは20種類以上。このシステムによって、プレイヤーは極限状態のリアルな緊張感を得ることができる。

怪我をした少女を見つける。どう行動するかによって、その後の展開が大きく変わってくる。これがTDSだ。

笹本 梨代

主人公のクラスメートの高校二年生。心優しく、穏やかな女の子。クラスのみんなから「りよ」と呼ばれ親しまれている。



キャラクターデザイン 横田 守

廃屋で、命にかかわる恐怖を体験することになる少女たちを描くのは、『野々村病院の人々』などを手がけた、横田守氏。

データイースト

- セガサターン
- 98年2月発売予定
- 価格未定

●PRESENT:18

『慟哭　そして…』の設定資料集、ポスターを各10名様にプレゼント致します。

©1998 DATA EAST CORP. ／©STUDIOライン

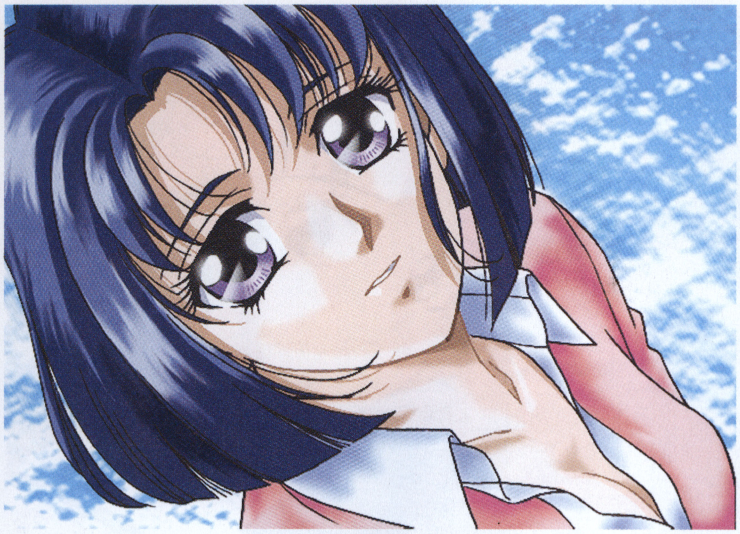
話題の新作

恋も、仕事も、一生懸命！

ドリームジェネレーション
～恋か？仕事か!?……～

メサイヤ

●サターン
●98年3月発売予定
●予価6、300円



高校卒業から一年……六条虎之助、恋と仕事に奮闘する！

恋に生きるか、仕事に生きるか、はたまた恋と仕事を両立させるのか。希望と不安の交錯する日々を過ごす、夢みる世代　ドリームジェネレーション　。本作は、そんな少年少女の恋愛と職業選択の過程を描いたシミュレーションゲームだ。

将来への希望と不安を抱えながら、汐見台高校を卒業した主人公、六条虎之助。忙しい毎日を過ごす彼のもとに同窓会の案内が届いた。久しぶりにクラスメートと再会した虎之助は、将来の夢や好きな娘のことについて語り合う。1年後にふたたび同窓会を開くことを約束してみんなと別れた虎之助は、次の日から将来の夢に向かって新しい生活を始めることに。様々な出会いが虎之助の未来を少しずつ変えていく。はたして1年後、彼はどこでなにをしているのだろう……。

恋だけが人生じゃない

▶恋だけで生きていけるほど人生は甘くない！　仕事もしっかりこなさなくては！

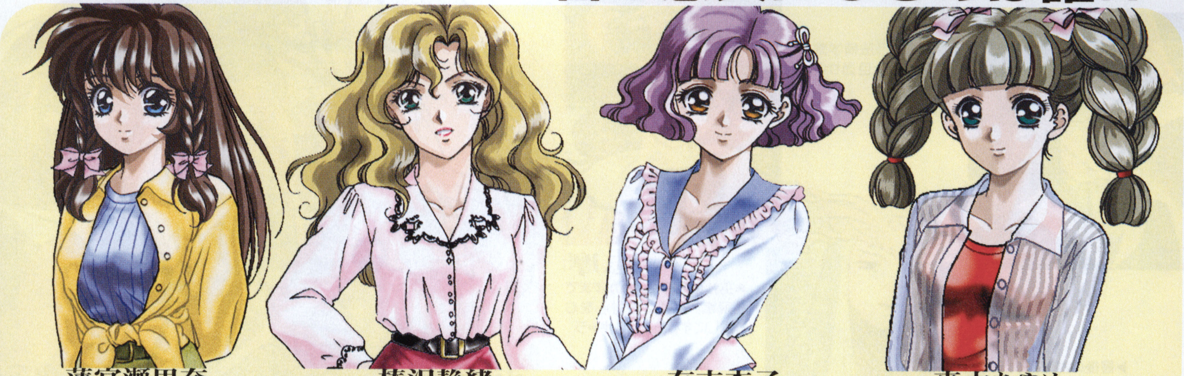
夢に出てきたこの少女は……？

◀高校卒業を控えたある日、虎之助の夢の中に見知らぬ少女がでてきた

デートイベントも充実！

◀▶▲さまざまなシチュエーションのデートイベントが用意されている

君の恋人になるのは誰!?



蓮宮瀬里奈
裕福な家庭で育った、正真正銘のお嬢様。理想的な性格だが、欠点がないので近寄りがたい印象がある

椿沢静緒
一代で財をなした企業家の父を持つ。気位が高く、自分は選ばれた人間だと思っている。人使いが荒い

有末杏子
主人公の幼なじみ。陽気で世話好きのため女の子の友達は多いが、主人公以外の男の子は苦手

真木あやめ
絵を描くのが好きな、漫画家志望の女の子。性格はのんびり型で少しボーッとしたところがある

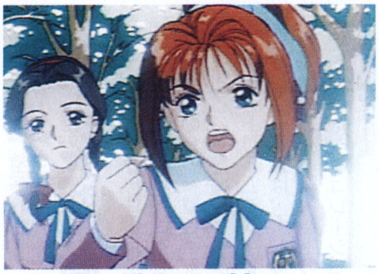
●PRESENT:19

『ラングリッサー』の特製卓上カレンダーを3名様にプレゼント致します。

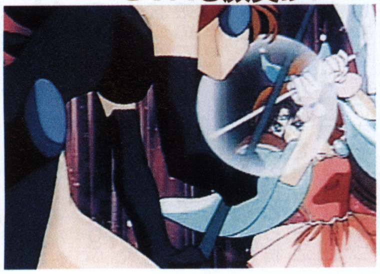
©1998　NCS　／　レインディア

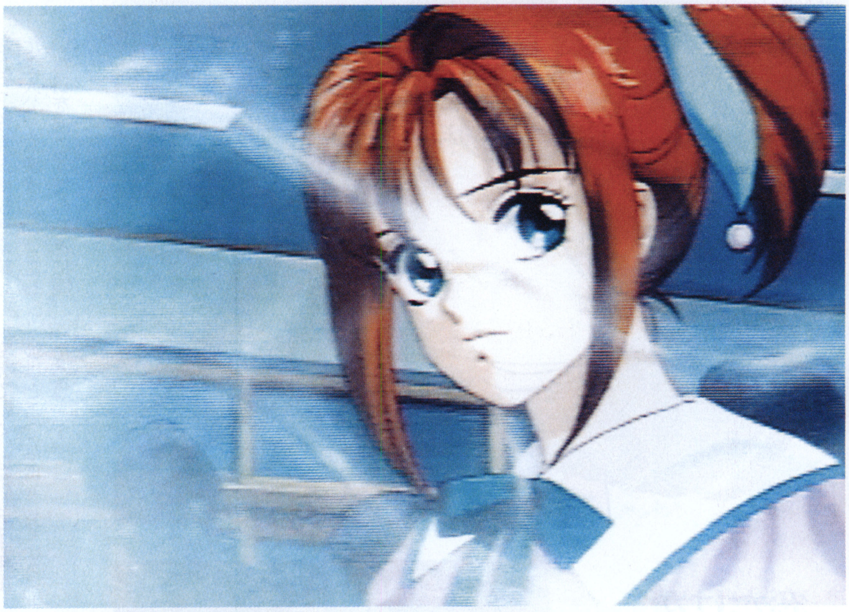
魔法少女は6年生 一人前になれるかな!?

ミサの魔法物語



アニメシーンは OVAも顔負け！





キミだけの魔法少女をその手で育成しよう！

古くは「ミンキーモモ」から新しくは「プリティサミー」まで。魔法少女は、どこか男心をくすぐるものがある。そんな魔女っ子マニアの期待にこたえて登場したのがこちら、魔法少女をその手で育成するSLGだ！

プレイヤーは魔法国の妖精となり、魔法世界を救う使命を負った少女・巫紗を一人前に育てていく。小学6年生から中学3年生までの4年間で、立派な魔法使いにするのが目的だ。小学部パートの育て方でその後の展開が変わるマルチシナリオ方式を採用しており、全5種類のストーリーを楽しめる。キャラクターデザインは「クリィミーマミ」でおなじみ、高田明美！ ヒロイン・巫紗のボイスは桜井智!! マニア必携ソフトになりそう。

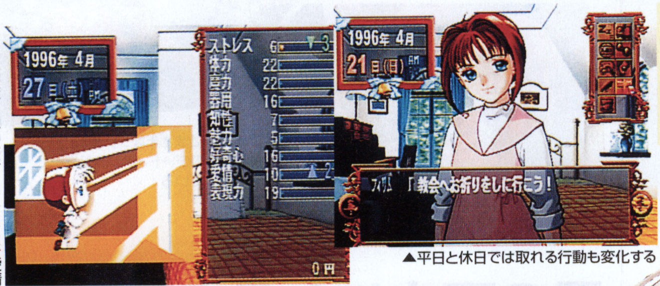
サミー
●プレイステーション
●発売日未定
●価格未定

魔法の練習をしよう！

▶魔力が上がれば、使える魔法の種類が増え、効果もアップする

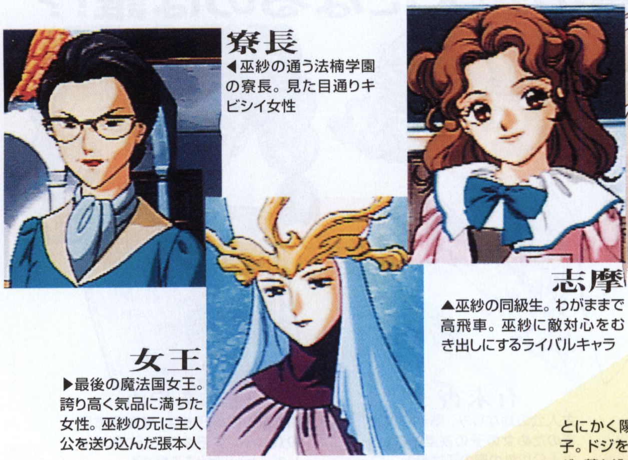
▲パラメータは11種類。基本は魔法の練習？

お祈りをしよう！



▶日曜学校に通いお祈りをすると、愛情とモラルの数値が上がる

▲平日と休日では取れる行動も変化する



寮長
◀巫紗の通う法楠学園の寮長。見た目通りキビシイ女性

志摩
▲巫紗の同級生。わがままで高飛車。巫紗に敵対心をむき出しにするライバルキャラ

女王
▶最後の魔法国女王。誇り高く気品に満ちた女性。巫紗の元に主人公を送り込んだ張本人

巫紗
とにかく陽気で活発な女の子。ドジを踏むことも多いけど、落ち込まない、悩まない！

●PRESENT:20

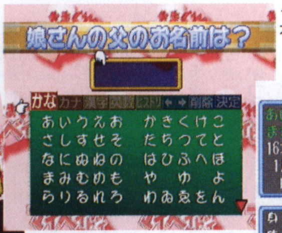
『ミサの魔法物語』のポスターを3名様にプレゼント致します。

©SAMMY 1998 キャラクターデザイン 高田明美

話題の新作

娘を持つ父親の気持ちがわかる!?

きまぐれマイベイビィ ～娘のスゴロク成長記～



◀父親(プレイヤー)の名前を入力。本名のほうが盛り上がるかも

▶様々なパラメータが絡み合うことで、性格のタイプが決まるのだ

◀ゲームは4人まで同時プレイ可能。一風変わったパーティーゲームの登場だ

キミの親バカ加減はどんなもんだ!?

「ウチの娘が一番かわいい!」父親が娘の自慢をするときに決まって言うセリフ。でも、そんな会話ができるのは当分先……いやいや、すぐにでも娘の自慢ができるゲームが登場したのだ。それが『きまぐれマイベイビィ』だ。本作は育成型ボードゲーム。ゴールへたどり着くまでに、娘の成長ぶりを競うのだ。勝敗には所持金の他、性格などの様々なパラメータが関係してくる。そうはいってもルーレット勝負、なかなか思い通りには育たないぞ。さて、あなたの愛娘の成長ぶりやいかに?

この娘たちの行く末やいかに……

幼稚園時代

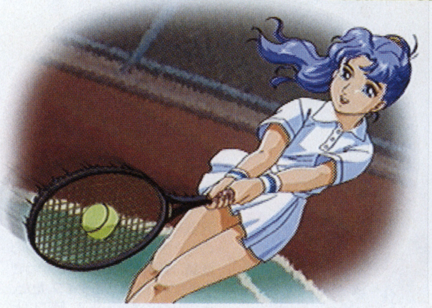
◀「お誕生日でちゅよー、ろうそく消せるかなぁ～」なーんて、話しかけたり

お父さん、私たちを立派に育ててね!!

育てる娘はこの4人の中から選択する。赤ちゃんからスタートし成人になるまで見守っていくのだが、どんな性格になっても娘はかわいいのである。うーん、不思議なモノです。

くるみ（水谷優子）　のぞみ（大谷育江）　まき（氷上恭子）　みき（久川綾）

高校生時代



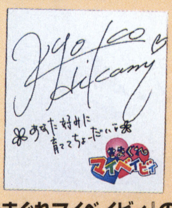
◀おおっテニスですか。我が娘とはいえ、なかなか……こうなったら立派なオヤジです

成人

▶お父さんもナイスミドルになって、一緒にショットバーへ行きたいなぁ。ムフっ

アクセラ
●プレイステーション
●97年12月中旬発売予定
●予価5,800円

●PRESENT:21



『きまぐれマイベイビィ』の声優サイン色紙を4名様にプレゼント致します。

©1997 AXELA / STANCE CO.,LTD

3人(匹?)のネコ娘にあふれる愛を!

ひざの上の同居人（パートナー）
~KITTY ON YOUR LAP~

カルチュア・パブリッシャーズ
●プレイステーション
●98年春発売予定
●価格未定

ネコ耳マニアよ、決起せよ 待望のネコ耳娘育成SLG

ある夜、3匹の捨てネコを見つけた主人公は、その中の1匹を拾って帰ることにする。しかしこのネコちゃん、実は神様の手違いでネコに生まれてしまった人間の女の子だった! ……というストーリーから始まるこの作品、キャラクターを見てもらえればおわかりの通り、その筋(どの筋?)の人にはたまらないネコ耳娘の育成SLGになっている。プレイヤーに与えられた期間は1年間。その間に人間として生きるための知識を与え、なおかつ彼女のハートを射止めるのが目的だ。育成が順調に進めば、なついて後をつけてきたり、じゃれてきたりと、それはもうたまらない展開を迎える。また、15種類以上もの衣装を思いのままに着せ替えられるという、これまたたまらないサービスもある。都築和彦氏のイラストはもちろん、システム的にもマニア心をくすぐってくれる。

▶自分だけになついてくれる女の子(しかもネコ耳)、という設定がたまらない!

▶朝起こしてくれることもある。1日をハッピーに過ごせそう

◀左下の顔グラフィックは約40種類にものぼる

ユキ(CV:岩男潤子)

おしとやかで、おっとりしたお嬢様タイプのユキちゃん。ミョーに和服が似合う、日本情緒あふれるネコだ。従順そうなイメージから育成も楽勝? と思わせるが、そう簡単にはいかない。ちょっぴり病弱なので、健康には常に気を配ってあげよう

レナ(CV:今井由香)

ナマイキで気まぐれ、なかなか人になつかない。と、いかにもネコっぽい性格のレナちゃん。男の子みたいな話し方から乱暴な性格に思えるけど、ちょっぴり寂しがり屋なところもあったりする。育成には苦労しそうなタイプだけど、あふれる愛をそそいであげれば大丈夫!

ミミ(CV:宮村優子)

元気いっぱい、おてんばネコ娘のミミちゃん。甘えん坊で好奇心旺盛、仔猫のカワイさを思いっきり感じさせてくれるタイプ。ただ、その好奇心が災いして、時にはとんでもないことをしでかすことも。そんな目を離せないところもまた、仔猫っぽかったりして……

©1998 KANEKO, Astro Vision, Culture Publishers All rights reserved.

助手席のあの娘をラブナビゲーション

湾岸トライアルLOVE♥

パック・イン・ソフト

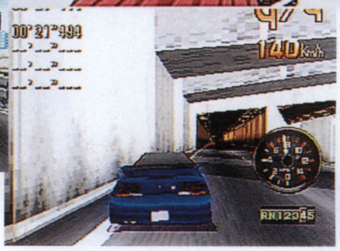
●セガサターン
●98年1月発売予定
●価格未定

カワイイ彼女と湾岸を突っ走れ！

昨年発売された『湾岸デッドヒート＋』から1年半、ついにシリーズ最新作の登場だ。今回の特徴は、女の子がアニメ調になり、一層恋愛シミュレーション要素が濃くなったことだ。シナリオは中学編と高校編の2種類。中学編はカートから始まり、彼女に励まされつつ、ドライビングテクニックを磨くのだ。高校編は高校から、社会人へとステップアップという感じだ。いずれのシナリオも女の子との恋愛をしながら、最終目標である湾岸のチャンプを目指す。総勢9人の女の子が君を待っているぞ！　ちなみに、複数の女の子とつき合えるが、レースをおろそかにすると悲しいエンディングが……。何事もバランスが大切だ。

▶スケジュールを組んで、意中の女の子を心を掴もう。決してラクに彼女はできないのだ

▼助手席での会話も大切だ。でも、神聖なレースには色恋を持ち込んではならない



秋川みどり

主人公とは中学の同級生。双子の姉妹で、姉のゆかりとは離れて暮らしている。見た目はおとなしいが、芯は太くしっかりしている。

秋川ゆかり

高校編から登場。双子の姉妹。妹のみどりとは対照的に活発で、タレントとしてスカウトされたりと、積極的に表へ出るタイプである。

星野未来

主人公とは、中学時代にカートサーキットへ写真を取りに来たことで知り合う。ただ、謎が多く、ストーリー途中で行方不明になってしまう。

冬木　栞

中学時代に隣のクラスにいる女の子。父親は事業家で、いわゆるお金持ち。だが、高校にはいると父親の事業が失敗して、哀れ奈落の底に……。

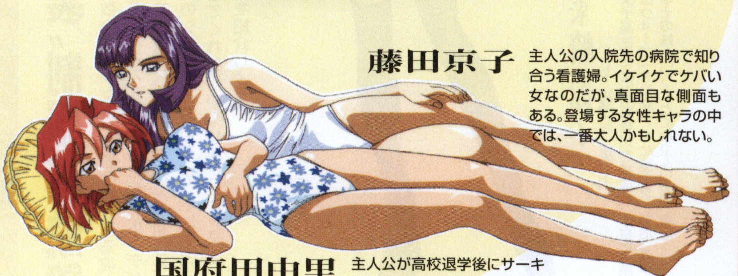
倉石絵里

主人公が高校退学後に知り合う少女。色恋関係にうとく、天然ボケ系。どことなくぽわーんとした雰囲気で……ロリコンマニアは要チェックか!?

川上沙耶

主人公が高校退学後に知り合う女の子。父親はモータースポーツ界では大御所の川上モータースの社長。それゆえに、モータースポーツには理解がある。

中学、高校時代の恋人候補たち……

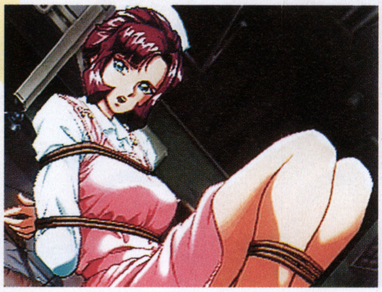


藤田京子

主人公の入院先の病院で知り合う看護婦。イケイケでケバい女なのだが、真面目な側面もある。登場する女性キャラの中では、一番大人かもしれない。

国府田由里

主人公が高校退学後にサーキットで知り合う。自分が決めた道は貫き通すという、ボーイッシュで強い意志の持ち主だが、意外と家庭的な面も見せる。



◀あ、京子さんが危ない！　主人公の行く手には波乱のストーリーが待ち受けている!?

●PRESENT:23

『湾岸トライアルLOVE』のプレミアムストップウォッチを3名様にプレゼント致します。

©1997 Victor Interactive Software Inc.

世紀末女子高バトル!!

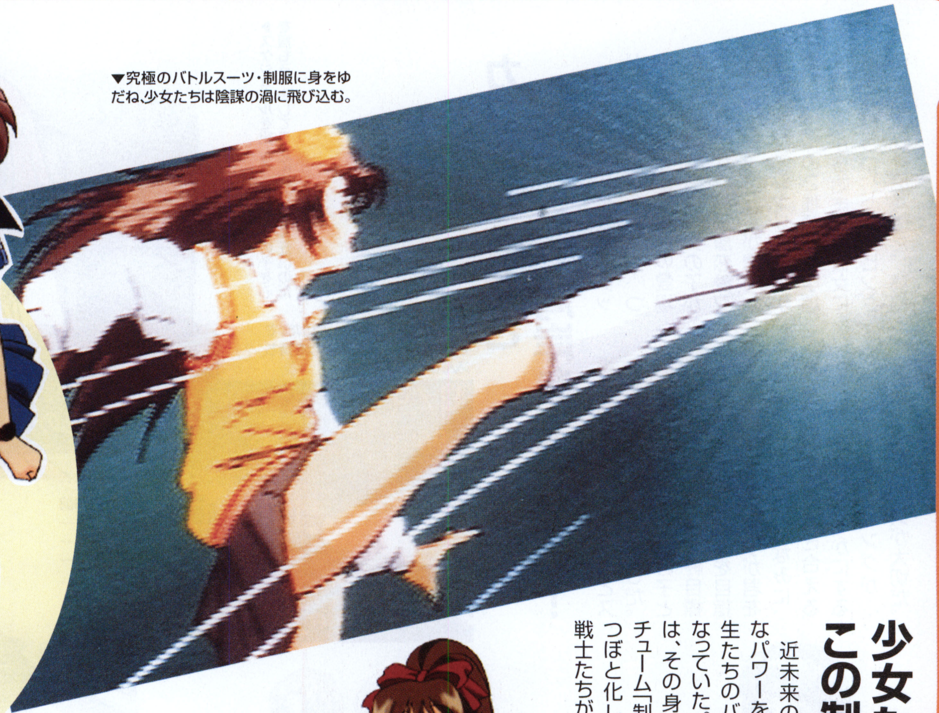
東京23区 制服WARS

マップジャパン
- ●プレイステーション
- ●98年2月発売予定
- ●価格6,800円

少女たちは闘う！この制服にすべてを託して…

近未来の東京。そこは強大なパワーを身につけた女子高生たちのバトルフィールドとなっていた。彼女たちの力の源は、その身を包む神秘のコスチューム「制服」。血と謀略のるつぼと化した街を、いま少女戦士たちがかけぬける……。

マップジャパンがこの早春に送る新作は、色とりどりの制服をまとった美少女たちが乱舞するバトルアドベンチャー。重厚なシナリオと、カードバトル形式の戦闘システムがゲームを熱く盛り上げる。



▼究極のバトルスーツ・制服に身をゆだね、少女たちは陰謀の渦に飛び込む。

結城 亜美 CV 桑島 法子

物語の発端となる女の子。プレイヤーキャラである主人公の幼なじみ。育ちは上流だが、したたかでタフな心を持った超快活おてんば娘。

天野 香織 CV 深見 梨加

神道系高校に通う少女。神の信託を受ける神主の家系に生まれ、戦闘時はトランス状態になるアブナい女の子。

来崎 涼子 CV 篠原 恵美

女子高生たちの武装蜂起を指揮し、東京に「制服ウォーズ」を勃発させた謎の男・竜治。涼子はその妹ということになっているが、実は……。

最強武装〝制服〟の競艶！

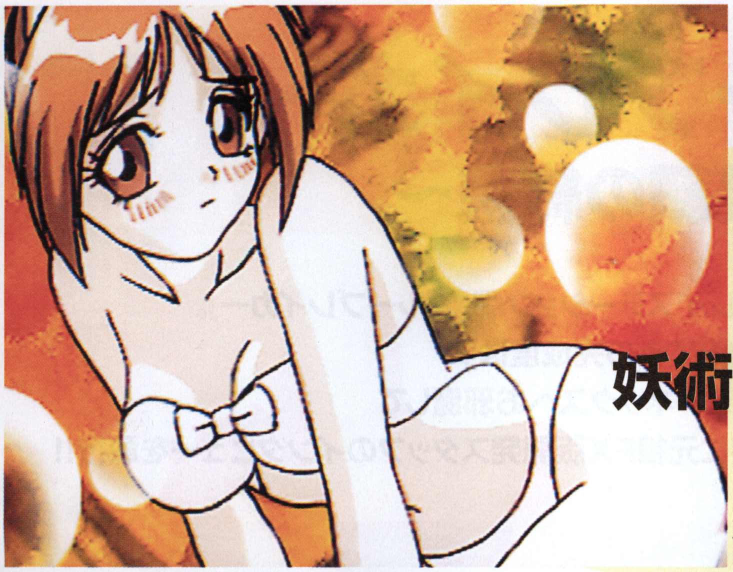
登場する数々の美少女と、物語の核である彼女たちの制服は『勇者王ガオガイガー』の木村貴広がデザイン。『ミンキーモモ』『爆れつハンター』などで知られる脚本家・北条千夏のシナリオとあいまって、どのようなゲーム展開を見せてくれるか楽しみだ。ここではそんなキャラの一部を紹介しよう。

©MAP JAPAN CO.,LTD. ©TAO HUMAN SYSTEMS CO.,LTD.

話題の新作

打倒、麻雀大王！町の乙女を救え!!

天仙娘々（てんせんニャンニャン）〜劇場版〜



妖術「呪いの薄衣」でこんな姿に…!!

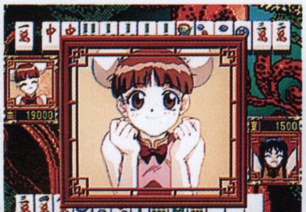
◀▲脱衣麻雀ならぬコスプレ麻雀。ナース服、セーラー服、水着などなどちょっぴりエッチなコスチューム姿を披露してくれる！

ビギナーでも安心！お手軽お気楽コスプレ麻雀

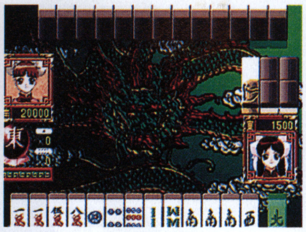
オールドパソコンゲーマーなら、思わず涙を流すだろう懐かしいタイトルが登場！「天仙娘々」。1992年に発売され、ヒット作となったパソコン版の麻雀ゲームだ。6年の時を経て再登場する本作は、単なる移植ではないまったくのリニューアル作品となっている。豊かになったストーリー、キャラクターの追加など嬉しいバージョンアップを遂げての登場だ！

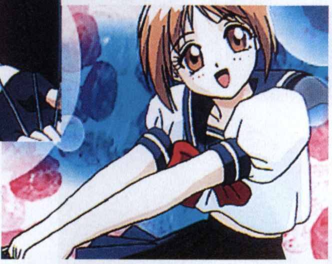
このゲームの最大の特徴は、誰でもかたひじ張らずに手軽に遊べるユーザーフレンドリーなシステム。ビギナーでも「ポンジャン」のルールを覚えてしまえばOK。女の子系麻雀につきもののアイテムや技（俗にイカサマと言う…）を使えば、手ごわい相手でもなんとかなるかも!? しかも見事勝利を収めれば、カワイイあのコが様々な衣装に早変わり…。19人の女の子は全員フルボイスでしゃべりまくり、アニメーションも盛りだくさん。オールドファンはもちろんのこと、昔を知らないユーザーもぜひプレイしてほしい1本だ。

初心者歓迎 ふたり打ち！



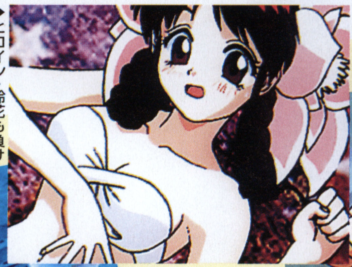
▶どちらかが上がったときはもちろん、勝負の最中でもアニメーションでカワイく演出してくれる



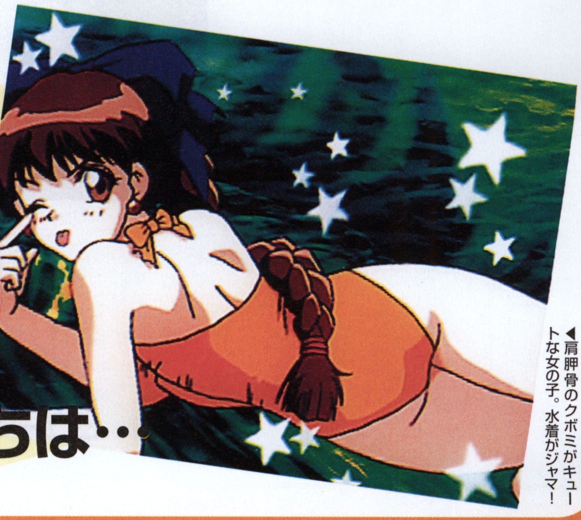


▲ストーリーモードとフリー対局モード、2種類の対戦が楽しめる。麻雀大王の刺客が次々に襲い来る！

TimePoint
●プレイステーション
●97年2月26日発売
●6,800円



▶ヒロイン・鈴花も負ければこんな姿に……

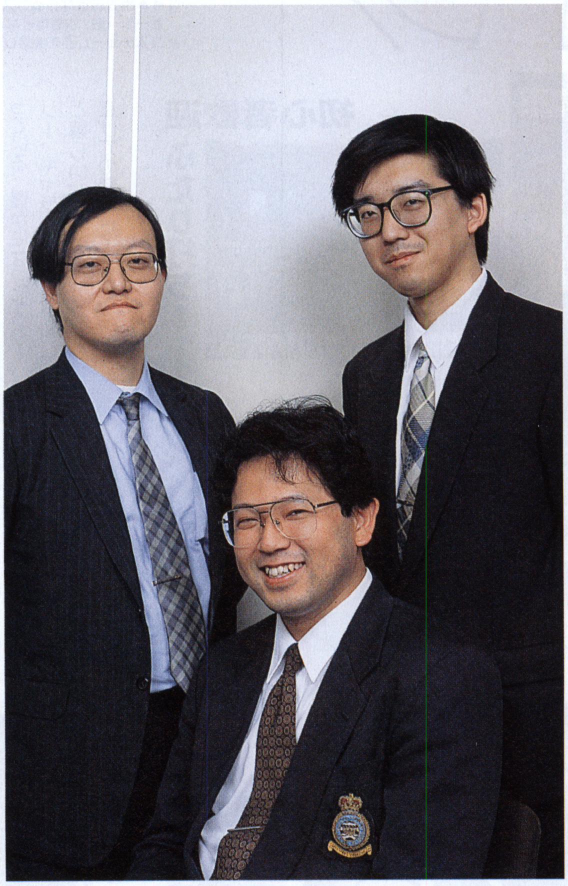


◀肩胛骨のクボミがキュートな女の子。水着がジャマ！

恐るべき妖術 その犠牲者たちは…

ブルーブレイカー
～笑顔の約束～

前々から噂のあったプレイステーション版『ブルーブレイカー』。
はたしてその完成度は？
今回はヒューネックスへお邪魔して
PS版移植スタッフであると同時に元祖FX版開発スタッフのインタビューを敢行!!



プランナー
林 茂久 氏
女の子に名前を呼んでほしいから
主人公の名前は固定です

プログラマ
清水 健次 氏
戦闘に入るときに読み込みを
しないように気をつけました

プロデューサー
黒野 学 氏
やればやるほど味の出る
"スルメゲーム"です

ヒューネックス株式会社

プレイした人の口コミで広まったFX版『ブルーブレイカー』

——『ブルーブレイカー』はFXからの移植ですが、PS版におけるターゲットはどういった人でしょうか?

黒野「FX版企画当初から恋愛モノのゲームが流行っていましたから、そういったユーザーさんたちを意識しました。でも普通の恋愛はもうすでに出ていますから、差別化する必要があったんです。そこでRPG要素を加え、RPGのユーザーをも引き込む。恋愛モノをプレイしたいユーザーとRPGをプレイしたいユーザー、両方の層ですね」

——FX版がヒットしたのはやはり、そういったユーザー層に受け入れられたことが要因だとお考えですか?

黒野「こう言っては失礼かもしれませんが、ディープなFXユーザーにとって、本当に没頭できるゲームが出ていなかったんじゃないかと思うんです。そういった状況で、さっき言ったような意図をもって(『ブルーブレイカー』を)投入した結果、口を開けて待っていたピラニアが食いついた……って、表現悪いですね(笑)。また、演出にアニメーションを小刻みに使ったので、アニメファンも引き込めたかなと思います」

林「実際プレイした人の口コミで広まったというのもありますね。雑誌社さんの評価というのはどうしても1回プレイした程度ですから。このゲームに関してはもうちょっとプレイしてもらいたいなぁ、と思います。大筋は1本なんですが、中の流れはプレイするたびにかなり変化するので、奥は深いですよ」

——本作では名前入力なしで最初から「ケイン」という明確な主人公がいるんですが、これには何か狙いが?

林「名前入力を採用すると、女の子に名前を呼んでもらえないじゃないですか(笑)。50音すべて入れるとか、結構悩んだんですけど、容量の関係もありますし」

——それも恋愛RPGだからということに関わってくるわけですね。

林「ええ。そうですね」

クオリティもおまけもグレードアップしたPS版

——ではPS版についてですが。

林「FX版は1回クリアするのがちょっと大変かな、と思っていたので、PS版ではよりプレイしやすくしました。PS版も、何度もプレイするほどクリアしやすくなりますし、面白さがわかってもらえると思います」

——FX版とはかなり難易度が変わっていると思うんですが?

林「システム部分、アイテムの数や種類などを充実させることによりプレイの幅を広げました。結果的に難易度は下がりましたね」

——その他、イベント等で新しくなったところは?

林「全員ではありませんがキャラクターひとりに対して最低ひとつは新しいイベントが増えています。その他、演出や一枚絵など、さらに細かい変更点はまだまだあります」

——FX版を遊んだ人はより深く楽しめる、と。

黒野「そうですね。まぁ、間違い探しじゃないですが、追加点探しという遊び方ができるでしょう(笑)。そういう追加点を強調しているので、サブタイトルも〝剣よりも微笑みを〟から〝笑顔の約束〟に変えさせていただいています」

——変更点というのはFXユーザーの声を反映したものでしょうか?

黒野「FX版はかなり難しいので、腰を据えてやらないと挫折してしまうことがありました。そういった難易度の変更と、見せる演出で引っ張っていく部分はユーザーさんの声を反映させていただいています」

——演出面では、PS版のムービーが若干小さくなっていますが、クオリティ重視、ということでしょうか?

黒野「ええ。一番大きいのはクオリティですね。ただ、容量等の問題もありました。FXで使える容量とPSで使える容量というのが違うんです。FXの方が若干多く使えるんですね。もともと容量ギリギリまで使っていたので移植する際に同じクオリティを確保するのは厳しかった。

でも、若干小さくすることによってクオリティは上がりました。ムービーを削るよりは、すべて入れたほうが喜んでいただけるでしょうし」

清水「でも、各エンディングだけはフル画面のままですので安心してください」

——ムービーの枠も結構楽しいですよね。

黒野「わかる方には、なぜその枠か、というのが分かっていただけるかと思います。ムービーに入る際の淵にあるロゴも違うんですよ」

清水「実はどの女の子が出てくるかによって、ロゴの横顔と右端の武器がその娘のものになっているんです」

——へぇ! でもその前に「NOW LOADING」で笑いました。

黒野「はは。こんなことばっかりやってますね」

——これもおまけ的なものなんですが、FX版ではCDの1トラック目をCDプレイヤーで再生するとキャラクターたちのメッセージ(?)が聴けますよね? 結構面白いんですけど、PS版にも入りますか(笑)?

林「(苦笑しながら)ちょっと形を変えたものがあります。隠しコマンドを入れる必要がありますので裏技になりますが……。さらに笑えるものになっていると思います」

——ところでFX版の攻略法というのは通じるんでしょうか?

林「だいたい可能ですね。キビシイ条件が取り払われたものもありますから、うまくいけば複数のイベントを重ねて起こすことも可能になりました。最初のプレイは迷って長くかかるとは思いますが、条件がわかるようになれば、くり返しのプレイはどんどん楽になっていきます。平行的にイベントが起きるのでスリリングな展開も楽しめるはずです」

——なるほど。では最後にユーザーの方々へメッセージを。

清水「正直言って……アクセス関係が少し遅くなっています。申し訳ありません(周囲で苦笑)。でもそれ以上にクオリティがアップしていますので、どうか遊んでやってください!」

——いや、戦闘に入るときにアクセスしないのはありがたいです。確かに読むところは読んではいますが、かなり遊びやすいですよ。

清水「ええ。それだけは守っていますから! でも戦闘中、技を出すときに読むので……」

——あれ、読み込みが入っていました? あぁ、

清水「気づきませんでした? それはありがたい(笑)」

——では林さん、お願いします。

林「とにかく遊んでみてください。やればやるほど面白さが増していくと思いますんで。ぜひとも、くり返しプレイしてください」

——はい。では黒野さん、お願いします。

黒野「くり返すようですが、本当にやればやるほど味の出てくる〝スルメゲーム〟だと思っています(笑)。攻略本(編注:じゅげむBOOKSの攻略本も発売予定!)を見ながらでもいいので、とにかく解いていただいて、2周目、3周目も味わってください。あとは『ブルーブレイカー』ワールドそのものも楽しんでいただきたいですね。トレーディングカードなども出させていただきますし……」

——そういったグッズ関係は?

黒野「今はアーシャのフィギュアがコトブキヤさんとGポートさんから出ているんですが、年内にコトブキヤさんからハミュン、来年1月にマヤが出ます。そして、日本クラウンさんから、11月27日にドラマCDが発売されています。また、そちらとは別に、文化放送で日曜の18時30分から放送している〝機動放送アニゲマスター〟……の中のだいたい19時くらい(笑)から約10分間にわたってラジオドラマをやっております。全12話で、98年始めくらいまで続きます。さらに、このドラマをCD化したものがブロッコリーさんより発売されます」

——声優さんはゲームと同じですか?

黒野「産休で休まれている方がいますが、ほかは同じです。でも、ケインが初めて聴けますよ(笑)」

——ああ、そうですね! ちなみにケイン役の方は?

林「遠近孝一さんです。『勇者司令ダグオン』のエン役の方ですね」

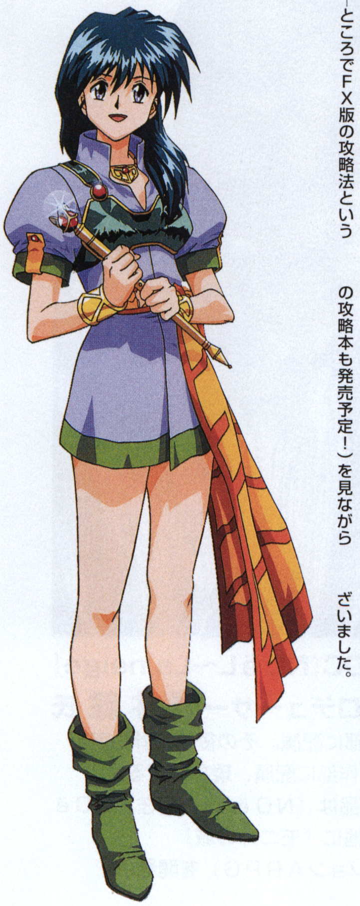
黒野「他のグッズ類は……ユーザーさんの要望が高ければ検討させていただきたいと思っています」

——では、続編は(笑)?

黒野「えーと……(笑)」

ヒューマン熊谷氏「反響次第ですね」

——なるほど。本日はありがとうございました。



NOëL ~La neige~

ちょっとだけ発売が延びてしまったが、それでもなお期待の高まりの衰えない『NOëL～La neige』。プロデューサー亀井氏が語る『La neige』の目指したこととは!? そしてそのプレイ感覚はどうなるのか!?

パイオニアLDC『NOëL～La neige』
プロデューサー 亀井 毅 氏
'86年入社。業務部に配属。その後事業計画室を経て開発事業部制作部に配属、現在に至る。初プロデュース作品は『NOëL』。現在『NOëL La neige』の他に『モニカの城』（SS／3DダンジョンアクションRPG）を開発中。

根底にあるのはリアリティ。自分の将来のことを気にかけない人間はいないでしょう?

攻略目的でプレイしてもかまいませんよ

――「NOT DIGITAL」が『NOëL』のキャッチコピーになっていますよね。今回の『ラ・ネージュ』はユーザーの意見を取り入れてシステムをわかりやすく改良なされたわけですが、その際、特にデジタル感を出さないように気をつけたことはありますか?

亀井「リアルタイム性を阻害しないことですね。これは〝リアリティ〟につながると思います。『NOëL』で一番重要なのはキャラクターですが、そのキャラクター――女の子と話をしているという現実味を崩さずに、うまく選択をしていただけるようにしました。会話ボール（話題）が複数登場し、すぐに答えられなければ、もうそれは消えてしまうんですよ。直感的に選択することで相手にその話題を振ることができる。現実もそうですよね?」

――会話ボールはウィンドウの下にあるYes／Noの表示が明るくなってから選択できるようになりましたね。これはサターンの『サクラ大戦』のLIPSに近い印象を受けたんですが、攻略要素めいたものが見えてきてしまうのでは?

亀井「『NOëL』の場合は、答えがそのキャラクターにとって重要なのか、どうでもいいことなのか、そういったことが一切わかりません。これが一番違うんじゃないか、と思います。あるボールを送ってしまったためにキャラクターが怒りだす、などというのは「マズイ」と如実に分かりますけれどね。攻略を目的にプレイしていただいても全然かまいませんが、自分の行なった選択が攻略につながっているのかどうかは……。実はパラメータに関係ない会話も数多くあるんですよ。単なるおしゃべりの一環として質問してきたりする場合ですね。それに、実際にパラメータを上下させる会話であっても、直接的なリアクションが返ってくることは滅多にないと思います」

クリスマス以降は受験が一番大事なんじゃないかな

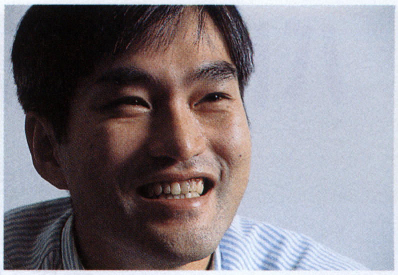
――今回はキャラクターの服装のバリエーションが多彩ですよね。これは前作ユーザーからの要望ですか?

亀井「そうです。部屋に帰ってもずっと制服でいるのは変、というご指摘をずいぶんいただきました。なんらかの必然性があればいいんですが、部屋に帰ってくつろいでいるのにいつまでも制服でいるのは確かに変ですからね。今回はそのあたりを自然にみせられるようにトライしてみようと思ったんです」

――大変な苦労をなされたと思うんですが……?

亀井「もう、大変ですよ（笑）。そのバリエーションのために前作の2倍

パイオニアLDC



強の1万2千枚ものアニメーションを使用しました。『ラ・ネージュ』にはビジュアルメールがありませんから、オープニングとエンディング、会話パターンのみでそれだけ使っています。前作ではビジュアルメールを含めて6千枚だったんですが、今回はビジュアルメールはお休みということにしましたから」

――〝お休み〟？ また復活するかもしれない、と。

亀井「ええ、お休みです（笑）。いや、今回のシステムがずっと続くかもしれませんけどね。『ラ・ネージュ』ではできるだけキャラクターとのおしゃべりのバリエーションを持たせようと考えて（作画）枚数を使ってしまいました（笑）」

――前作はNOëL＝クリスマスがエンディングでしたが、今作はどのあたりまで続くのでしょうか？ 冬から始まるのでバレンタインデーあたりまでかな、と思っているのですが。

亀井「もうちょっと先まで続きます。前作では高校そのもののイベント――体育祭だとか文化祭だとか、修学旅行だとか、その時期で話題が盛りあがり、最終的にはクリスマスというフィナーレを迎えました。でも今回、涼は学校が違いますから、イベントとして学校行事を前面に出していくと、どうしてもひとりだけ外れてしまう。必然的に女子高生全体のイベントが主体となります。まず、クリスマス、お正月があって、その間に受験勉強もするでしょうけど、バレンタインデー、ホワイトデー……と。そのへんの話題がマイルストーン、流れとしてだんだんと盛り上がっていく、というのが現実ですね。これらのイベントがベースになっていると思います。でも、女子高生の頭の中の構成比を考えてみると、やっぱり受験＝自分たちの進路も大切だと考えている、と思うんですよね」

――イベントの裏には受験勉強がずっとあるわけですか？

亀井「ええ、ありますね。それもやはりリアリティだと思います。高校3年生にとってクリスマス以降には（受験が）一番重要なんじゃないかと。気にかけないはずはありませんよね（笑）」

――いろいろ重い話がでてきそうですが？

亀井「いや、そんなに重い話はでてこないと思いますよ。ハッピーエンドで終わらせたいですし（笑）」

〝見る〟ことに楽しさを振ってみました

――ではこのへんでユーザーが一番気になっているであろう、発売が2月に延びた理由などを……。

亀井「……えー、バランスとアニメーションのパターンをもう少し時間をかけて作り込みたい、ということです。できうる限り自然にみえるように調整しているところです」

――そのアニメーション、前作では、いつも動きまくりっ！ という感じだったんですが、今作ではつなぎ目がややわかりやすいような気も……。

亀井「基本的な骨組は変わっていませんが、和風なお嬢様という設定に合わせて抑えめな動きになっているとは思います」

――そのかわりバリエーションが増えたということですか？

亀井「そうですね。今回は会話時の派手なアクションよりも1アクセスごとにシチュエーションが違う、というのを狙っています。服装が違っていたり、アングルが違っていたり、当然、容量の関係もあるんですが〝見る〟ことに楽しみを振ってみました。世界観やキャラクターの変更に伴ってアニメーションの演出方法を変えた、ということなんです。次はどんな格好で現われるんだろう、どこにいるんだろう、という楽しみ方ができますよ」――舞台はカマクラですが、『NOëL』だけに（？）名所を出してくるということはあまりない気がしています。カマクラだから、ということでつくったシーンはありますか？

亀井「数は少ないですが、一応あります。もちろん『私、カマクラの大仏の前に来たの』なんてものはありません。もっと彼女たちが普通に生活するうえで行きそうな場所が出てきます。海岸で千紗都がスケッチするときに、ふとあたりを見ると由比ヶ浜っぽく見えたり、ね。カマクラを舞台に選んだのも、北を山に囲まれて、南は海岸で、と結構絵になるからなんです。あと、横浜と湘南というふたつのオシャレなスポットに挟まれている、そういうイメージで選んでいるんで、あまり具体的な地名を使うというのはありません。あ、でも鶴ヶ岡八幡宮は出てきますね。ここでは……」

――ははあ、なるほど。掲載できないのが残念です（笑）。

前作と今作のVホンではOSが違うんです

――今回は本当にいろいろな場所から応えてくれますよね。そういえば、高校生が携帯Vホンを持っていられる時代なんでしょうか。

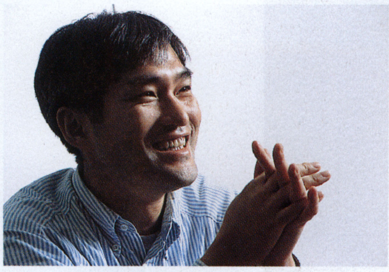
亀井「そうです。世界的に携帯Vホンが広まっています」

――システム関係の画面デザインが前作のものとは大幅に違いますが、これはVホンのシステムがバージョンアップされている、と考えていいんでしょうか？

亀井「できることは前作とほぼ同じですが、デザインはわかりやすくなっていると思います。最初は戸惑うかと思いますが」

――戸惑いました（笑）。メカっぽい雰囲気で、家庭用の電化製品、というイメージがしませんよね。臨海区で使われていた機械とは違うものということで考えていいんでしょうか。

亀井「そう取ってくださってかまいません。現在のNTTドコモと東京デジタルホンの違いみたいなものです（笑）。OS自体はいろんなものがあってもいいですね。ユーザーのみなさんには、前作での近未来っぽいデザインが好評でしたから、そのコンセプトは継承していこうと思っています」



＊

亀井「ところで、どうでした？ サンプルを触って」

――千紗都が面白いですね。会話が変でいいです（笑）。

亀井「今回は涼にも結構ハマると思いますよ。あくまでも柚実がヒロインだとは思いますけど」

――前作の代歩とはまた違った雰囲気で。

亀井「ええ、違いますね。代歩は勢いでしゃべって、なんだか知らないうちに終わっていることが多かった」

――その点、柚実はゆっくり話してくれますし。

亀井「今回は和風、というのもあるんですが、全員がちゃんとお話ができるキャラクターになっています。少し上品で、おしとやかで、落ち着いた女性3人。中でも涼は自分のため、というよりも他人のために尽くすタイプなんですよ」

――あ、ゲーム中でそういうセリフもありますね。私がしたこと（オープニングでプレイヤーを助けた）と同じことを他人にしてあげてください、という……。

亀井「ええ。じゃあ僕のためには何をしてくれるのかな、って考えちゃったりして」

――（笑）。

亀井「千紗都は元気印ではっきりした性格ですし、そういう個々の性格の違いはありますけれどね」

――そう言えば、3人ともラーメン好きですよね？ なぜラーメンなんでしょうか。

亀井「和風で、上品で、お嬢様育ちで、というイメージの中に、誰でも親しみやすい設定を入れたかったんです。食べ物の話は非常に多いですよ。ラーメンが一番典型的ですけど、甘いものも好きとか。甘いものの話を始めると柚実も涼も止まりませんよ」

――なるほど。ますます完成版が楽しみになっちゃいますね。本日はありがとうございました。

バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ

『大運動会』を世に送り出したインクリメントPを直撃取材!

今年10月にはTVアニメも放映開始した『大運動会』。
数多くのギャルゲーの中でも、特に異様なテイストを持つ本作はどのように制作されたのか。
その真相をたしかめるべく、本誌は
プロデューサーであるインクリメントPの秋月郁氏にお話をうかがった。

プロデューサー
秋月 郁 氏

インクリメントP

自社開発のソフトで制作した、会社の位置を示すマップを送ってくるなど、多くの謎に包まれたメーカー、インクリメントP（失礼）。マップを頼りに同社を探すうちに、取材班の前には予期せぬ建物が。それは、パイオニアグループが入居するビルだったのである！

人生狙ってもうまくいかないし、禅の精神「狙って狙うな」でやってます

——インクリメントPのPって、色々な意味がありそうに思えるのですが？

「私はピースのPかと思ってました(笑)。……本当は、パイオニアグループのCD—ROMを作っている部門が合体してできたのが、インクリメントPなんですよ。僕はもともとパイオニアLDCにおりまして、インクリメントP立ち上げのときにこちらに移ってきたんです。LDCとインクリメントPは兄弟会社です。ちなみに、うちはカーナビやビジネスソフトなんかも作っています。ある人にとっては『大運動会』の会社でしょうし、ある人にはビジネスソフトの会社という(笑)」

——秋月さんはもともとゲームを作っていた方なんですか？

「いえ、以前はCMの音楽をつくる仕事をしていて。でも、昔のアーケードゲームはよくやりましたね。一度始めるともうそれこそ十数時間という単位で(笑)。『ロードランナー』なんかほんとに好きでしから。『大運動会』も、元々はアクションゲームの企画だったんです」

——なんと(笑)。

「最初のコンセプトは、運動している女の子ってキレイだねってことでした。林監督が昔からこのアイディアを暖めていたらしくて、話のついでにポロっとでたのがそのままゲームになってしまったと(笑)。最初は『宇宙で女の子が活躍するスポーツゲーム』って文章だけだったんですから(笑)。で、元来私が女好きでもあるので、これでいきたいなあと。後はとんとん拍子に話が進みましたね。とはいえ、最初はいろいろなアイディアがありました。いくつかの学校の対抗試合にしようとか、メインの6人のキャラを選んで育てられるようにしようとか。結局、あかりちゃんひとりになってしまいましたけど。作品の仕上がりからもわかると思うんですが、ゲームというより話を見せたい、映像を見せたいというのが先に立っていまして。でもね、先生って生徒を選べないものじゃないですか。『俺の生徒はこんなにヘボイのか〜、ガックリ』みたいな面白さは出ていますよね(笑)」

——キャラクターも一筋縄でいかなそうなのがそろっていて。特にあの校長がいいですね(笑)。

「私も校長のキャラクターが立ちまくりでびっくりしました。でも不人気キャラナンバーワンなんですよ、彼って(笑)」

——そうなんですか(笑)！

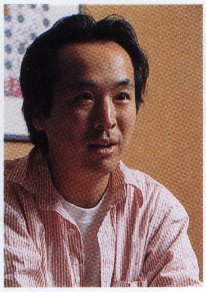
「あと、意地悪な人は髪がカールするという牧野さんの法則を頭に入れてゲームすると面白いです。あかりちゃんはああいう性格なんで、頑張らせるための動機を作るのに苦労した覚えがあります」

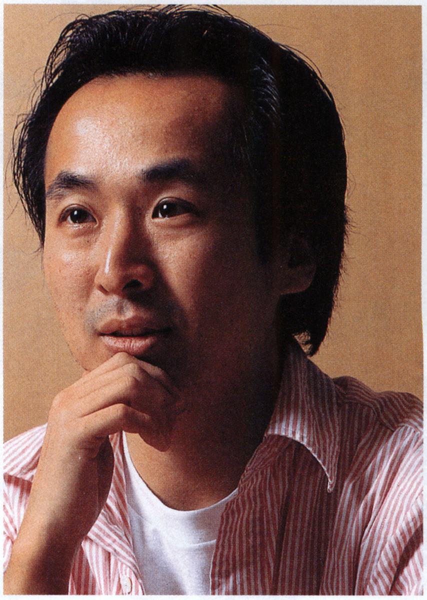
——TVアニメも徐々に人気が出始めてますが、オリジナルキャラでここまでの支持を受けることができた秘密は何でしょう？

「正直わかりません。こういうの作りたいな、こういうの遊びたいなってものを作ってるだけでして。商売人としてそれでは甘い気もするんですが。ただ、牧野竜一氏のキャラに加え、みんなブルマですからね(笑)。ジャンルは“ブルゲー”みたいな(笑)」

——でも、かわいくてきわどいだけではない気がしますが(笑)。

「どこがどう、って説明できるわけじゃないんですけど、イラストにはこれで作りたい！と思わせる何かがありましたし、最初にあがってきたシナリオのプロットがめちゃくちゃ面白かったというのもあります。スタッフに恵まれた幸運な作品だったんでしょうね。人生狙ってもうまくいきませんし、禅の精神でいくようにしています。だからあえて何も考えないようにしているんです。PS版を出す理由も、サターン版でやり残したことの決着をつけたくて。結果的にはほとんど新作になっちゃいましたが(笑)。僕はコメディ指向がとても強いんです。もう強迫観念。『大運動会』もそう。あかりちゃんと教官のかけあいも増えているんで、いっぱい笑って元気になってください。あと、サターン版はエンディングが不評だったんで変更を加えました。衝撃的ですよ(笑)。スタッフ全員、指図されるのは好きじゃないんで、相当波乱を呼ぶものになったと思います(笑)」





ビッグ3スペシャルインタビュー
-企業戦略とヒットの秘密-

絶対美少女ゲーム読本

毎年数多くのソフトが発売されている中
確実なファンとも言えるユーザーと
個性的な作品を
世に送り続けているメーカーがある
キャラクターゲームのビッグ3と言える
メーカー3社のキーマンにゲーム作りの
スタンス、ヒットの秘密、今後の新作情報などを
聞いてみた

MOON が 絵本になって登場

©1997 LOVEDELIC
©1997 ASCII Corp.

『MOON～ムーン～』 SIDE STORY

関西ペン ヨシダの『月夜の阿呆鳥』
ラブデリック全編書き下ろし

現在アスキーから絶賛発売中のプレイステーション用ソフト『MOON』。世界観、キャラクターをそのままに、絵本という形態で新たな『MOON』を表現します。「もらって嬉しい」「差し上げて喜ばれる」ギフトを意識し、それまで告白できなかった自分の気持ちを伝えるために、素直に「ゴメンナサイ」と言えない時に…。また、お祝いの記念として記憶に残るプレゼントにピッタリの作品。もちろん『MOON』ファンにとってのコレクションとしても最適です。

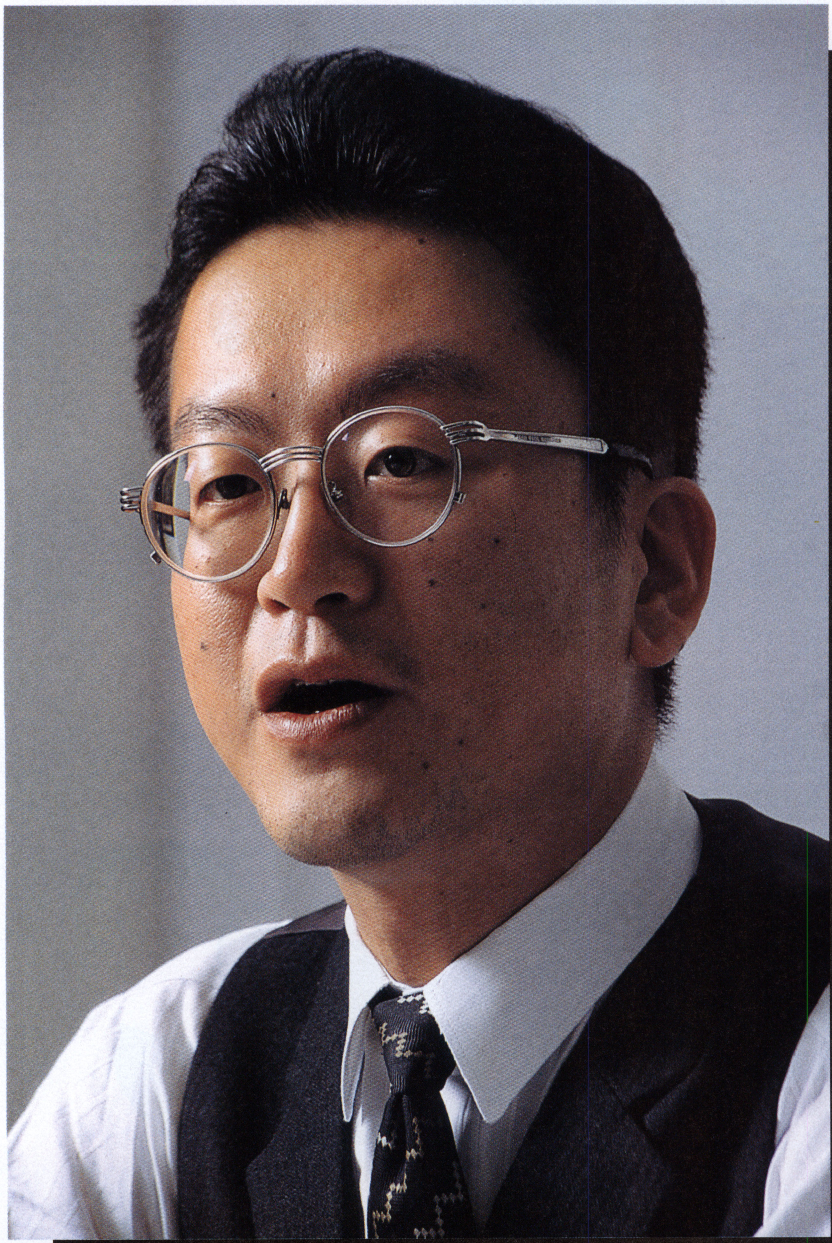
じゅげむBOOKS

MEDIA FACTORY

12月15日発売
予価本体1000円(税別)
発売 メディアファクトリー
フリーダイヤル 0120-169-005

imadio

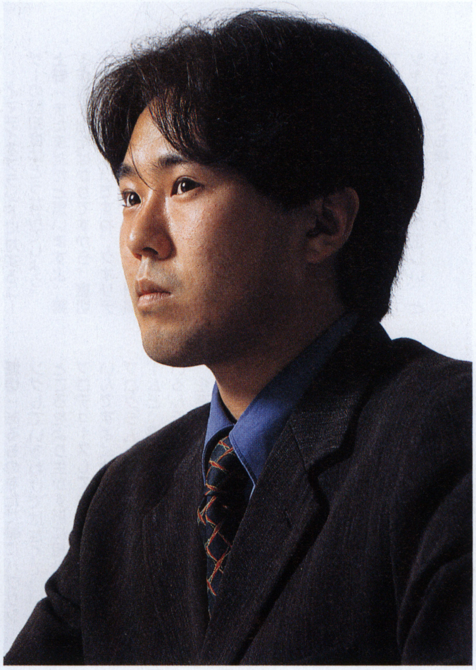
古くから海外パソコンゲームの移植を手掛けてきたイマジニアを母体として設立され、サターン版『DESIRE』のヒットで一躍注目を集めた新ブランド〝イマディオ〟。その設立の目的から今後の展望まで、事業部部長の上野氏と広報の堀切氏に尋ねた。



イマディオ事業部
部長
上野季規氏

20万本以上売れるポテンシャルのある秀作のみ “イマディオ”で出します

imadio



イマディオ事業部
広報担当課長代理
堀切禎史氏

裏切りは絶対できないですね。クオリティで勝負して、わかっていただいて、ユーザーの信頼を築き上げていきたい。

――まず、″イマディオ″というブランドを設立した理由からお聞きしたいと思います。これまでの″イマジニア″とはかなり違ったイメージですが。

上野：サターン版の『DESIRE』がイマディオとしては初の作品となるわけですが、原点は95年の6月に別のブランド名で発売した『メルティランサー』のPC98版なんです。イマジニアはそれまで堅いイメージがあったと思うのですけれど、キャラクターの設定が練り込まれていた『メルティ』だけはイメージが違ったんです。ただ、このときのブランド名はあまり一般に浸透しなかったので、イマディオは完全に新たなブランドとして立ち上げましたけれど。

その『メルティ』発売直後の95年10月にPS版の『ときめきメモリアル』(コナミ)が発売になって、今後はこうしたキャラクター重視のゲームがメジャーになるという予感があったので、まずは、よいキャラクターデザイナー、よいグラフィッカーを探そうとパソコン業界をいろいろと当たったんですよ。

そこで去年の1月に出会ったのが″シーズウェア″さんの『DESIRE(デザイア)』と『EVE(イヴ)』でした。当社は、ありがちな設定の学園ものではなくて、もっと本格的な物語が楽しめるものをやりたかったので、『デザイア』と『イヴ』はその条件にピッタリでした。それで意気投合して、コンシューマーに移植しようと思いました。

サターンを選んだのは、サスペンスを描くうえでは男と女の情念も入ってきますし、ある程度、性的な描写も必要だと思ったから。それを完全に排除すると『イヴ』らしさがなくなるので″18才以上推奨″というカテゴリーが許されるサターンを選んだわけです。

しかし当社では『イヴ』や『デザイア』をいわゆる″美少女ソフト″とは思っていません。「しっかりとしたストーリーの中で、女の子も魅力的」という位置づけで考えているんです。両作品ともすごくグローバルな世界観を持っていると思います。

堀切：例えば当社のソフトについては、″まりな″が出ているから何でも買う、という方は少ないと思います。『イヴ』の中の″まりな″であって、あくまでも物語の女優。そこに出ている女優は、たまたま美少女なんですよ(笑)。

上野：そこまでの流れで『イヴ』や『メルティランサー』を支持していただいたので、キャラクターに特化したものについては明確に″イマジニア″とイメージを分けて、別ブランドが必要だと思ったんです。ブランドのイメージはすごく重要だと思うんですよ。イマディオでは、「世界観」が固まっていて、「ストーリー」がシリアス、「キャラクター」も魅力的、ということで考えています。それからイマディオは「20万本以上売れるポテンシャルがある秀作」に限っていきたいブランドです。企画段階でよくてもマス向けでないと判断した場合は、発売しないか、あるいは別のブランドで売る、くらいのことは考えています。ただ、企画当時なら20万本売れたクオリティだけれども、市場の変化によって結果として10万本になってしまう場合もあるかもしれないですけど(笑)。

――″イマディオ″というブランド名の由来は？

上野：造語です。語尾をラジオ、レイディオから持ってきて、″イマジニア″とくっつけました。「イマジニアから良質なタイトルをみなさんに幅広くお伝えする」という意味を込めています。つまり″イマディオ″は「ラジオのように一般に開かれたメディア」を目指しているんです。それと、ある程度イマジニアと響きの近い名前にしたいということもありましたね。まず覚えてもらうことが第一ですから。

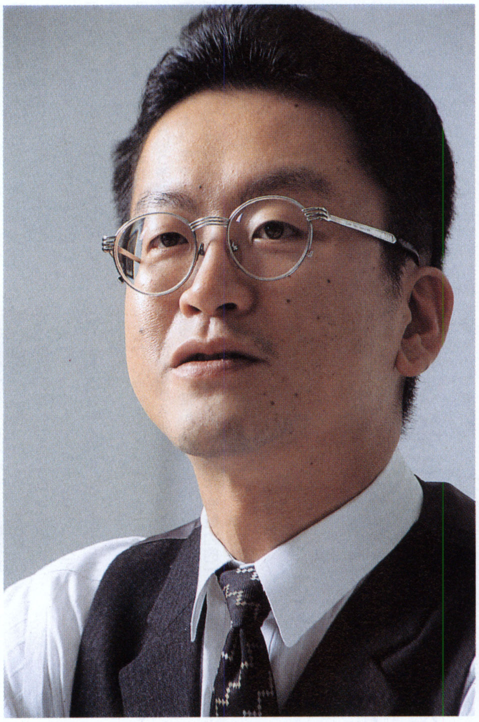
imadio

ナンパゲームみたいな安易な作品は絶対つくらない

——イマディオブランドに対するユーザーの認知度はどうなんでしょう。

上野：まだまだと思いますよ。第1作目が出たばかりですから。裏切りは絶対できないですね。クオリティで勝負して、ユーザーとの信頼関係を築き上げたい。まだひとつひとつの作品にファンがいるだけで、それが相互に関連して「イマディオなら面白いだろう」というところまでは来ていないと思います。

今は『メルティ』や『マリー』を、どう見ていただけるかに注目しています。よい作品をつくる〝メーカー〟だと思っていただけるとうれしいですね。実際は開発も手がけるメーカーではないわけですから、〝パブリッシャー〟として見る目が正しい、ということでも構いません。



堀切：あるものをただ単にパブリシングしているわけではなくて、いいところをより生かす形に組み変えてプロデュースしている意味合いが強いんですよ。『快刀乱麻』PS版でも、プログラムと、企画、CG制作のチームと、違うところを組み合わせているんです。

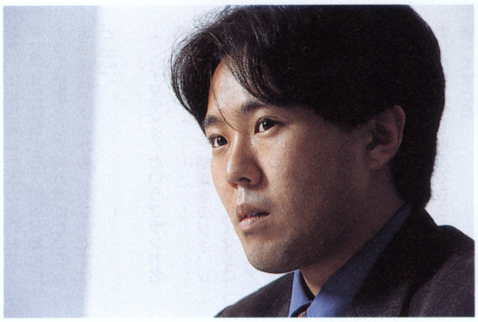
企画力が強いところと、逆にプログラムがうまいところを組み合わせる。それから本当に重要なのは、クリエイター同士がお互い認めあえる、最適な組み合わせを考えること。集中力がある組み合わせでないと、途中で企画がダレて、完成度があがらないんですよ。

——ほかにイマディオブランド作品のこだわりなどはあるでしょうか？

上野：パッケージデザインから広告まで、細部までいろいろありますね。キャラクター主体のゲームにありがちな柔らかい(笑)イメージをなるべく払拭しようという考えで、硬派な感じにしています。

堀切：元々、パッケージデザインは大作サスペンス映画のノリで、作品の柔らかいイメージを引き締める効果を狙っていました。分かり易く言えば、いい大人が買うのに恥ずかしいパッケージはイヤだ、ということ。女性も買えるように気をつかっています。

当社の購買層の中心は16、17～20歳代前半ですけど、それ以上の方もいらっしゃいます。例えば40歳ならテレビの創世期で、アニメに親しんでいますよね。そこまでは確実にターゲットで、潜在需要はあると考えているんです。



上野：絶対つくらないのもあります。安易なナンパゲームみたいな、お手軽な設定のものは絶対つくらない。それぐらい明確にしておかないと、なんとなくそういう企画が上がって来るんですよ。ポリシーというか、絶対的に明確な方向性として「そういうのではないんだ」ということにしておかないと。

堀切：それから、お茶の間でプレイしても恥ずかしくないものにしたいですね。「まりな・ウルトラ・キーック！」は、ちょびっと恥ずかしいかもしれないですけど(笑)。

ひとつひとつの乗り物が 面白い“テーマパーク”

――個々のイマディオ作品についてお聞きしたいのですが、まず『メルティランサー Re-inforce』の魅力は?

上野：あれはね、ヘンなゲームなんですよ（笑）。いわゆるSF的なものを取り入れながら、独自の世界観がある。今回〝育てられゲー〟ということで「ADVとSLGの複合」という気もしますが、基本的にはマルチストーリー、マルチエンディングという部分で物語を楽しんでいただくものなので、「ADVの一手法」と捉えた方がいいと思います。

――シナリオがすごく練り込まれていると感じたんですが。

上野：そうですね。当社がこれから絶対必要な人材として考えているのは、もちろんゲームをデザインする人は必要ですが、まずは、よいシナリオライターを非常に重視しています。あとは、よいキャラクターデザイナーと、よい原画スタッフと、よいアニメーターと（笑）。ジャンルは何でもいいんです。

目的としてはストーリーを楽しんでいただいて、さわやかな感動をエンディングと共に迎えられる形をつくるのが私たちのひとつの方向性なんです。

――『EVE the lost one』はどういった位置づけなんでしょうか?

堀切：位置づけは、これまでは18禁からの移植という点で入り込めなかった人たちに向けて『イヴ』の世界観を提示できる材料が揃った、というところです。前回はどうしても規制されましたけど、今回は全年齢対象ですし、移植ではないので、話の流れが不自然にならない。かなり真剣につくっています。

――『マリーのアトリエ』の雰囲気は、『イヴ』と対照的だと思うんですが?

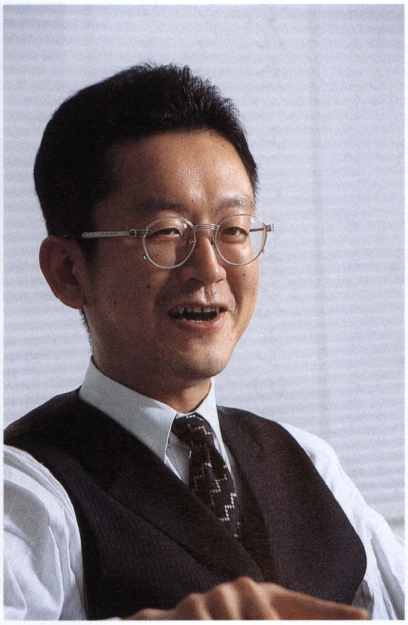
上野：『マリー』をイマディオで扱うかは非常に迷ったんです。元は他社ブランドで出ているものですから。でも両作品のイメージにはそんなにズレがない、と漠然と思ったんですよね。

堀切：共通しているのはキャラクターや世界観が練り込まれているということ。イマディオはある意味、徹底した〝パブリッシャー〟であればいいという考え方もあるんですよ。我々がいなければ、たぶんサターンで『マリー』は出なかった、という点に価値があると思います。

ある意味〝テーマパーク〟というイメージですね。〝イマディオ〟というテーマパークのどこで遊んでもいいけど、統一して面白いし、ひとつひとつの乗り物に関しても面白い世界です。ミッキーマウスみたいなイメージリーダーがいればもっとテーマパークらしくなるんですけどね（笑）。ゲームキャラクターとして登場させるのは、なかなか実現しにくいかもしれないですけれど。

――サターン版『マリー』は、PS版と比べてどこが変わっているんでしょうか。

上野：サターン独自の機能としては〝クロック機能〟を最大に考えています。時刻に連動したイベントの発生とか、起動時の反応が違ったら面白いと思ったんです。マリーが「今日は私の誕生日なの」と言ったり、クリスマスならクリスマスなりの反応をするので、1年中楽しめる（笑）。まったくオリジナルの追加イベントもあれば、PSのイベントの続きがあったり、いろいろ凝った工夫はしているので、楽しめると思います。言ってみれば『マリー version1.3』（笑）。



――『快刀乱麻』は春発売予定ですよね?

上野：春ではないでしょうね。たぶん（笑）。マウスでオペレーションするものと、コントローラー主体に考えるものは、絶対的に切り分けた方がいいと思っているので、移植に時間がかかるんです。インターフェースのことだけではなく、まったく別物になると思っていただいた方がいい。キャラクターも増えますし。基本的にパソコンからの単なる移植はやらないつもりです。

――それはイマディオ全体の方針でもあるわけですか?

上野：そうです。でも、パソコンからの移植はもう、ないと思います。パソコンでオリジナルつくること自体、今後はなくなっていくでしょうね。やっぱり「楽しんでいただくユーザーの数」を考えてしまうとね。

――ただ、パソコン版『快刀乱麻』は異例の大ヒットとなりました。その理由は何だと思われますか?

上野：やはりキャラクターデザインと、圧倒的なハイクオリティCGだと思います。ハイカラー対応なんですよ。コンシューマーでは、あれだけ精度の高い絵というのはないですからね。

当社はデジタルアニメーションもつくるんですけど（PC版、快刀乱麻にはアニメーションは入っていません：編集部注）普通なら800*600の解像度で入れるところを、1024*768というすごく大きなサイズで、一枚一枚動かしてるんですよ。それがパソコンモニター上でかなり映える。もちろんゲームとしても満足いくものですが、まずそういった部分でのアイキャッチが非常に強かった。

――ウケるキャラクターの秘訣はどこにあるのでしょうか?

上野：これは、いかにして〝できる人〟を見つけるかという〝出会い〟の部分が大きい（笑）。当社のプロデューサーも目利きであることには自信があります。キャラクターデザインが良くても、原画や塗りがプアではしょうがないし、仮によいデザインを起こせても、筆が遅いと（笑）。ちなみに『デザイア』のキャラクターデザインを起こした田島さんは、めちゃくちゃ早いんですよ。

それから、キャラクターデザイナーから原画スタッフ、CGデザイナー、というCGにいたるまでの流れはチームとして社内にいることが望ましいんですが、人間関係も大事なので、チームとしてやっていける人かどうかも見ます。

要するに「グラフィックの総合力」が一番重要です。悲惨ですから、絵が遅れたら（笑）。

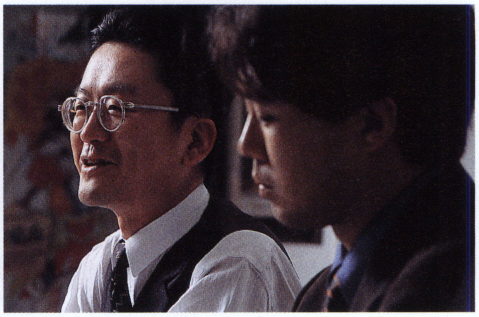
imadio

ジャンルの垣根は消えるけれど、よいシナリオは普遍的

――キャラクター主体のゲーム市場が盛り上がってる状況についてどういった認識をお持ちでしょうか?

上野:そこで垣根をつくりたいとは思っていないんです。今は世の中全体として、いい話を見たい、聞きたい、体験したいという部分に飢えている人が多い。そうした方々には、〝ゲームらしさ〟にとらわれずビジュアルや音楽も含めて〝総合芸術〟として体験させてあげた方がいいと思います。

だから、涙を流していただかなくとも「いい話だったな」と、気軽に感動できる物語を、私たちは供給していこうと思うんです。もちろんゲームは映画を見ているわけではなくて、インタラクティブ性もありますから、積極的に体験できる部分も大切にしています。



そのときにいちばん大切なものはシナリオだと思いますが、それを演じるキャラクターも、やっぱり魅力的でなければいけない。〝ゲーム〟と言ったときに何をどう求めているかは、人によって違いますけどね。

――21世紀まで見越して今後、こういう方向性で展開していこう、という計画がおありでしょうか?

上野:「ビジュアル重視」は否定できませんから、やっぱりCG、アニメーションのレベルは頂点を目指したい。まあ、今でも頂点だと思ってますけどね(笑)。でも技術力主体には考えていないんです。例えば〝ルシッドモーション〟みたいな用途技術も場合によっては必要ですが、基本的には優しいユーザーインターフェースにしたいし、ポリゴンをグリグリ動かすことも考えていませんから。

結局、よりシンプルなゲームにしたいんです。のめり込んでプレイしたい方についても底が深くて、ただし分かり易いもの。

堀切:ポリゴンは完全否定ではなくて、そういう演出が必要なとき最小限に使うんです。よく〝バーチャル〟とか言われていますけど、ポリゴンの無機質な感じが本当にバーチャルなのか疑問なので(笑)、これから突き詰めたいのは、2Dの〝肉質の良さ〟。その方が感情移入しやすいんですよ。キャラクターそのものを3Dにすることは、恐らくあり得ない。逆に、無機質を演出したいときに使います。

〝リアル〟という言葉もよく使われますけれど、インタラクティブに動かす対象として、例えば実写のキャラクターであればいいのかと考えるとわからないですよね。描くストーリーに応じて最適な絵があると思うので、ストーリーとビジュアルの違和感を一切払拭して、これが〝リアル〟なんだ、と言われるものをつくりたいと思っています。

それから、いろいろなキャラクターを、いろいろな意味で、もっとアクティブに動かしたいですね。今は無理ですけど、大きなスプライトキャラを動かすのも面白いかもしれない。それはきっとRPGとADVの垣根を越えますね。

実際、もうゲームのジャンルというものは存在しなくて、あるとすれば、雑誌に載せるため(笑)。その辺の垣根は、スペックの向上や、企画力によってどんどん消えていくんです。でも普遍的なものはやっぱりシナリオや、キャラクターだと思う。それはゲームによって、〝テーマパーク〟のアトラクションによって違いますけどね。

今のイマディオのイメージは〝ギャルゲー?〟(笑)というところもありますけど、来年以降、控えているタイトルは幅広いので、今のポジションを固めるのではなく、今後はいろいろな提案をしてみたいと思います。

――ゲーム以外の側面で評価されていこうという考えは?

堀切:『メルティ』はOVAがありますけど、そういったゲーム以外の分野は時期を見てですね。確かに、そういう可能性も残されてはいます。ゲームの世界は、ずっと〝閉鎖的〟と言われていたけれど、今は従来の〝ゲームはこうでなくてはならない〟という狭い枠から解放されていって、いつか〝エンターテイメント〟という、すごく幅広い世界の一部になっていく過程にあると思うから。

しかし、当社はやはりインタラクティブな部分に、限られた〝できる人〟を投入していきたい。インタラクティブでよいものをつくろうと思うと妥協が許されないんですよ。

――今後の具体的なお話をお聞かせ願えますか?

堀切:次の作品は、あえて未だかつてないほどキャラクター色を抑えています。試みが「キャラクター色を抑えて雰囲気を」というところにあるんです。だから、今必死にプロモーションを考えているんですよ。どうしたらユーザーの方にわかっていただけるかということを探っているところですね。

描くストーリーに応じて最適な絵がある。ストーリーとビジュアルの違和感を一切払拭して、これが〝リアル〟なんだ、と言われるものをつくりたい

ユーザーとのコミュニケーションを大事にしていきたい

率直な感想、御要望を寄せていただきたいです。つくり手が独りよがりにならないように

——最後に、ユーザーの方にひと言メッセージをお願いします。

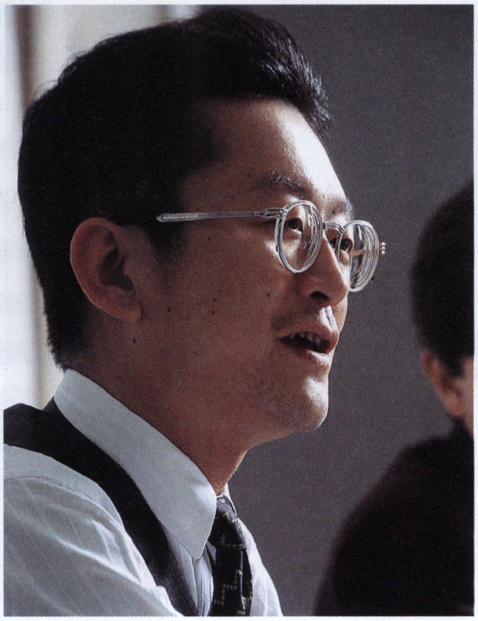
上野：私たちはユーザーの方々とコミュニケーションしながらつくっていきたい。もちろん、全部には応えられないし、要望を多数決的に取り入れるわけでもないですが、率直な感想、御要望を寄せていただきたいですね。つくり手が独りよがりにならないように（笑）。

堀切：ご要望は、今回無理でも続編で入る場合もあると思います。御意見は全部参考にしているので、そこで支えられている部分もありますね。私たちはユーザーに近いメーカーでありたい。あまり近すぎてもいけないんですけどね。

上野：ですから例えば、ソニーのモニター会なども参考にしています。PSユーザーに関して言えば、ホワイトからグレー、ブラックと、まんべんなく８５０万人の代表として適切な選別がされている。これからは、プレイ可能なレベルのものができ次第、そういった会にかけていって、御要望を取り入れながら最終的に詰めていきたいと思います。

堀切：〝イマディオ〟で出す、出さないの論議は社内の人間の総意が関わっています。最終的には「イマディオなら大丈夫だろう」と信じてもらえるブランドにしていきたい。現段階では数が少なくてわからないかもしれませんが、それは徐々に築き上げていこうと思っています。

——どうもありがとうございました。



imadio

NEC Interchannel

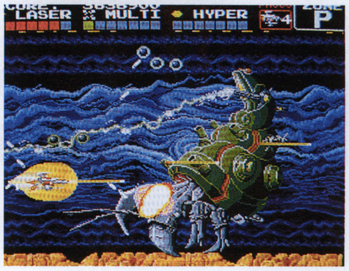
コンシューマにおける美少女ゲームのパイオニア、NECインターチャネル。
前身であるNECアベニューの設立から今後発売予定の新作まで、
チーフプロデューサーである多部田氏に語っていただいた。

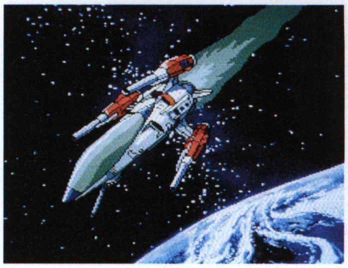
アミューズメントグループ
チーフプロデューサー
多部田俊雄氏

最初はゲームソフトを作る予定はありませんでした

――まず最初に、NECアベニュー時代からの美少女ゲームへの取り組み、最初に出された作品、なぜそれを移植したのか、そのあたりのお話から伺いたいと思います。

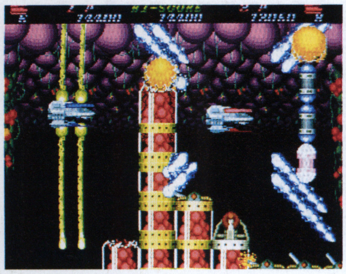
多部田：NECアベニューという会社は、昭和62年の10月2日に発足したのですが、当初はゲームソフトを手掛ける予定は全くありませんでした。純然たる音楽会社だったわけです。私を含むNECホームエレクトロニクスの同期新入社員数人が、パソコンの一般ソフトウェアのCDロム市場を開拓するために、NECアベニューに行きました。しかし、当時はPC−9801の値段が40万円、パソコン上でCDロムを使用するためには、SCSIボードも含めてさらに20万円近くかかったんです。これだけ高価だと、一般家庭に広げようと思ってもほぼ不可能です。そのような状況でCDロムの一般市場の開拓は非常に苦戦してたんですが、PCエンジンが発表になり、そのPCエンジンのコア構想の一環にCDロムがあったんです。これを機会にゲームソフトやってしまおうか、とソフト作りを始めました。最初のタイトルは『ファンタジーゾーン』。それから『スペースハリアー』、『大魔界村』、『スーパーダライアス』など移植ものを中心に発売していったのですが、PCエンジンのスペックで移植でき、なおかつ人気のあるものというのは、最初の2、3年のうちにやり尽くしちゃったんですね。そこでさあどうしようか、と考えていたあたりで出したタイトルが『ヘルファイアーS』。『ヘルファイアー』自体は、東亜プランさんのハードなシューティングだったんですが、そこに女の子を2人登場させて、SF仕立てのストーリーを付け加えて美少女シューティングゲームにしました。このあたりから、どちらかというと硬派路線一辺倒だったNECアベニューから、やや軟かいNECアベニューになってきたのだと思います。



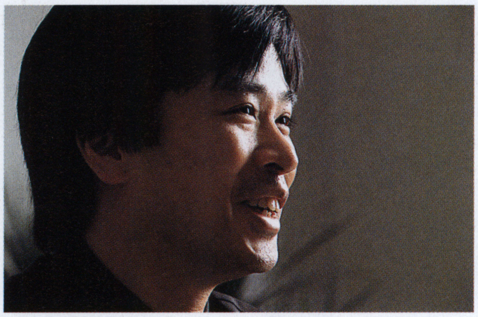


――美少女を出そうというアイディアは、どこから出てきたんですか。

よく美少女ゲームは市場をダメにするとか、ユーザーが離れていってしまうとか言いますが、それは間違いなんです



多部田：実はいわゆる「美少女ゲーム」と言うのは、個人的には嫌いだったんです。ゲーム性があまりないのに、ミニスカートをはいた女の子を出したり、裸を出したり、そういうもので売ろうとする。こんなものゲームと言えないんじゃないか、とずーっと思っていました。でもある時冷静になって考えてみたんです。パソコンソフトの売り上げランキングを見ると大半がそういったタイトルで埋められている、という事は継続的な需要があるという事で、粗悪なものばかりではとうていこう言った状態になるはずがない、だとしたら……。これはもう食わず嫌いをしていたら理解できないだろうと、実際に色々と遊んでみたんです。それで2つの事が分かりました。まず一つは「美少女もの」と言われる作品にはたしかに粗悪品も多いけれど、きちんと作り込まれた作品も少なくないという事。もう一つは「良いソフト」というのが必ずしも「良いゲーム」だけではないという事。個人的な好き嫌いは別として、払ったお金に見合う娯楽が得られるのであれば、バリバリのシューティングでも可愛い女の子のグラフィックでも同じではないのか、と。よく美少女ゲームは市場をダメにするとか、ユーザーが離れていってしまうとか言いますが、それは間違いなんです。ジャンルに関係なく、ユーザーが払ったお金に見合う娯楽を与えられないタイトルが市場にあふれたとき、そのハードは滅びるわけです。昔の我々を知っている方には、昔はあんなに硬派なことをやっていたのに、今ではすっかり軟派になっちゃいましたね、と言われるのですが（笑）、我々がやろうとしていることは、ユーザーに対して一生懸命娯楽を提供することです。決してゲーム性だけを提供しようとしているわけではありません。そういう意味では昔も今も変わらないですね。



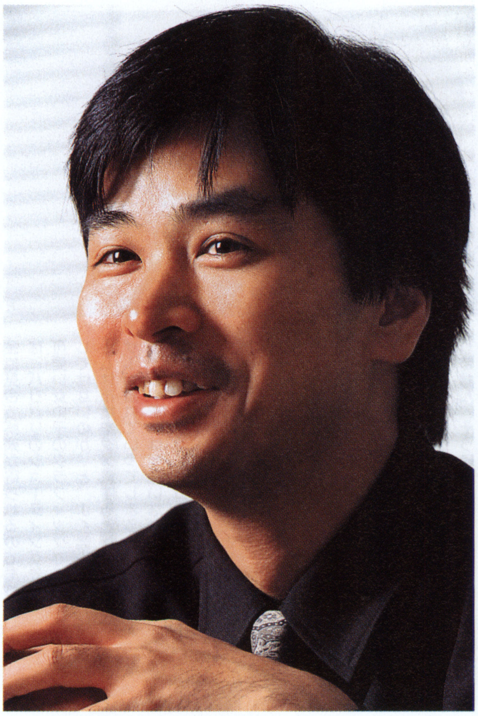
ターニングポイントとなった『ドラゴンナイト2』

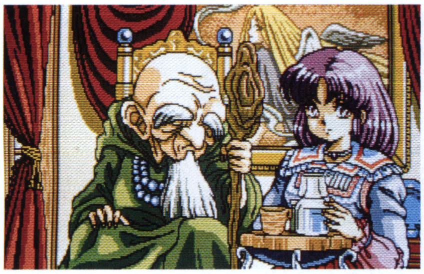
――そして「ヘルファイアS」から1年後に「ドラゴンナイト2」が発売されたわけですが、この1年の間というのは。

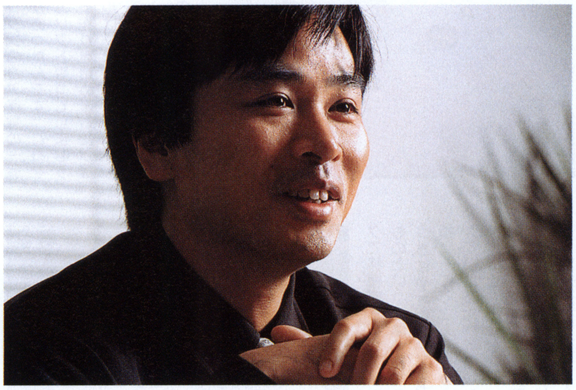
多部田：先程お話しした「本当の娯楽作品」の定義に気が付いて、それまでとは異なった路線の模索をして、当時最も評判の高かった「ドラゴンナイト2」の移植の交渉に入ってました。ただ、これにはクリアしなければならない大きなハードルがありました。当時のコンシューマー市場では18禁ベースのタイトルが移植された前例がなく、「健全な市場に何というものを持ち出すんだ！」という意見が支配的でした。最終的には当時のNECアベニューの三宅社長が、難色を示していたNECホームエレクトロニクス（PCエンジン本体の発売元）の方々の前で「マルチメディアソフトの表現は自由です。表現が自由でなければそれは不健全です。もちろんタガがはずれたようなことはしませんが、責任は全部自分がとりますので、もう少しCDロムの表現の自由を増やしてやってください」とおっしゃって頂いて、それで何とかGOサインが出たのです。おかげさまで「ドラゴンナイト2」は予約が殺到し、行列もできました。これが発売されなかったら、今の我々はなかったでしょうね。会社的にも業績的にも、ここがターニングポイントでした。

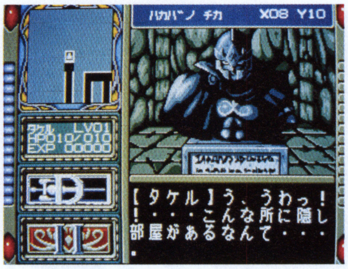
――そして「卒業」を発売されるわけですけど、これは『ドラゴンナイト2』とはテイストが違いますね。

多部田：イメージワークスの窪田さん（現マーカス代表取締役）からお話しをいただきまして、詳しい内容を伺ったときに原画を見せていただいたんです。そこで初めて竹井さんの原画を目にした瞬間、この絵ならいける、と感じました。あんなに絵に引っ張られたのは、そのときが生まれて初めてでしたね。同じ印象は今回、センチメンタルグラフティの甲斐さんの絵を見たときにも感じました。今までたくさんの絵を見てきましたが、それほど強烈な印象を受けたのは、未だにこのふたりだけですね。









NEC Interchannel

会社の事情で自分の考え方や作品の作り方を変えるのではなく、市場の状況や、ユーザーさんが何を望んでいるかを考えて作っています

——それ以降で、大きな転機となったタイトルはあるでしょうか。

多部田：個人的には「モンスターメーカー闇の竜騎士」です。PCエンジンとしてはかなり盛り上がったタイトルですね。これはRPGだったんですが、制作中に企画会社がつぶれるなど二転三転しました。それでもなんとか良いRPGを作ろうと努力したのですが、正直、完全に納得できるところには至りませんでした。このときつくづく思ったのが総合力の不足。七千円の価値のあるRPGを作ろうとすると、トップクラスの優秀なスタッフが10人以上は必要なんです。例えば、キャラクターゲームであれば先鋭のチーフ5人と必要人数のスタッフがいれば、価格に見合った娯楽作品を作ることができます。でもRPGだとその倍の人数のチーフクラスを揃えないとクオリティ的に厳しいう事を痛感させられました。キャラクターゲームを作るのが簡単と言うわけではありませんが、2倍の人数の優秀なスタッフを統合して維持し続けるという事は5倍、10倍も難しい。面白いRPGを作ることは、それくらい厳しいんです。

——では今はRPGを作る予定はないのですか。

多部田：いずれはもう一度挑戦したいと思っています。ただ次こそはしっかりしたものをと考えていますので、まずはゆっくりと優秀な人材集めから初めて……とりあえずは来世紀初頭あたりには何とか始めたいと思ってます。

——その後「同級生」シリーズを移植されましたね。

多部田：そうですね。「同級生」自体は随分前からエルフさんに許諾を頂いていましたが、なんだかんだでプロジェクトがスタートするまでに1年くらいかかりました。なぜそんなにかかったのかというと、PCエンジンはグラフィックにかなり色数が使えるので、突き詰めていけば際限なく上質なグラフィックに仕上げられるため、従来にないクオリティを追い求めてかなりの時間を使ってしまいました。「卒業」と同じ竹井正樹さんの原画は大変綺麗で、なおかつエルフさんのグラフィックは世界一と言っても過言ではありません。そのクオリティですでにパソコン版が大ヒットしているわけですから、少なくともそのクオリティに追い付かなくて出す意味がない。NECアベニュー社内にもわずかながら優秀なグラフィックラインはありましたが、同級生ほどの規模になると到底描ききれません。CGの外注ラインを探すために、10数社を訪ね、何社かは実際に発注をかけましたが満足のいくものはいっこうに上がらず、結局4社目でようやく決まりました。ですから制作そのものがスタートする前に、おそらく数百枚以上のボツCGと、それなりの費用が出ていってしまいました。まあ、結果的に売れましたからこだわった甲斐もあったというものですが（笑）。これがNECアベニュー時代の最後のタイトルになりました。正確に言うと発売になったのはNECインターチャネルができてからなんですけどね。

——NECインターチャネル設立の経緯を教えていただけないでしょうか。

多部田：なぜできたのか、私もわからないんですよ（笑）。準備されてたのは知ってたんですけど。我々が正式に通知されたのは発表の1カ月くらい前でしたから。ただ、NECグループのソフトチームを集めると聞いてましたので、それまでの体制にメスを入れられてしまうのではないかと戦々恐々としてました。ハードウエアメーカー的な「改善」や「テコ入れ」が必ずしもソフトウエアメーカーにとってのそれにはならないという事を我々は身をもって知っていましたからね。

キャラクターゲームに力を入れている理由

——結果的にはどのような体制になったのですか。

多部田：設立発表の記者会見場で黒川社長に初めて会っての私の第一声が「実績は上げて見せますので、今までの体制でやらせて下さい」でしたから……まあこんな生意気なやつは滅多にいないでしょうけど、一言「そうか、じゃあがんばれよ」と言っていただけて。

——実際に新会社になって、新しいことをやろうとか、考え方は変わりましたか。

多部田：会社の事情で自分の考え方や作品の作り方を変えるのではなく、市場の状況や、ユーザーさんが何を望んでいるのかを考えて作っているので、会社が変わっても基本的な部分は全然変わりません。

——PC-FXについてお話をうかがいたいのですが。

多部田：意外に思われるかもしれませんが、我々はPC-FXというハードの設計には全く関れなかったんです。だから何か機会に恵まれたら今度こそは思いきり関りたいと思っています。「ソフトメーカーによる、ソフトメーカーとユーザーのための、ハードウエア」をいつかはやってみたいとNECに入社した時から思っていましたから。ただ、もう某社に先にやられてしまいましたけどね。

今後発売予定の新作タイトル

――現在は『センチメンタルグラフティ』が追い込みで忙しいと思いますが、そのお話を聞かせていただけないでしょうか。

多部田：『センチ』の企画は、インターチャネルができあがってから半年後の4月、窪田さんから「いい企画と絵があるんですが、どうですか」とお話を頂いて、それからあっという間にスタートしました。

――『センチ』は、情報量が少ないときからかなり熱狂的な盛り上がりを見せていて、結構不思議な気もするのですが。

多部田：世界観と甲斐智久さんのイラストの魅力でしょう。

――髪がアニメっぽい色じゃなくて黒とか茶色とか、制服のデザインであるとか、結構リアルですよね。

多部田：それは窪田さんのアイディアです。『センチ』っていうのは『ときめきメモリアル』のアンチテーゼ的にできてるところがあるんです。木陰でシルエットで終わり、じゃなくてもっと恋愛のつらいところまで見せていこうよ、つまり恋愛童話から恋愛寓話的なものへ、1ランクステップアップしてるんですね。そう考えたとき、現実にカラフルな髪の毛をしている奴はいないだろう、と（笑）。それじゃあ、せいぜい髪の毛は赤茶けてるくらいかなあ、制服もやっぱり実際にあるようなものをとってこようよ、ということになったようです。

――『センチ』のテーマである、「せつなさ」っていうのは非常に興味のある言葉なんですが、せつなさが受ける理由はどのあたりにあるとお考えですか。

多部田：みなさんあんまり実体験でせつない思いをされてないんじゃないですか（笑）。まだゲームが出てないから、みなさんせつなさについて都合のいいように思われてるところがあると思うんですけど、実際にやると痛いぐらいにせつないですよ。だからあまり甘いことばかり考えていると……（笑）。世の中甘くないよね、人とのつきあい方っていうのは難しいよね、ということです。今、β版があがってきたんですが、ぼちぼちゲームバランスがとれてきたんですけど、バランスがとれてくるとなおのことせつないですね。ほとんど皿回し状態的に事を運ばないといけないんで。片側の皿にかまってるうちに片側の皿が落っこちたりすると、もうとてつもなくせつないことになります。

――『センチ』以降の作品は、どうなっているんでしょう。

多部田：『センチ』の次に出すのが、『フレンズ～青春の輝き～』。水谷とおるさんの絵もとっても綺麗です。サターン版『同級生2』のグラフィックラインをそのまま使い、クオリティの高い絵を、フルサイズの画面で秒間10コマくらいで動かしてしまおうと。水谷さんの1枚絵がアニメーションしたらどうなるのかというのを、腕のいいアニメーターに想定させて作ってます。色数は256色に落とすとベタっとしちゃうんで3万2千色。解像度も320*224くらいだと動かしやすいんですが、そうなると線の細さがなくなっちゃうんで、640*224の高解像度モードを使っています。もちろん全部のシーンでそんなことはできませんから、キスシーンの一部ですとか、効果のあるところで使っていますけどね。実は制作担当の「スタック」にはここまで大変な作業は依頼してなかったんです。なのにここまでこだわってくれる……そういった現場に出会えた事はとてもラッキーでした。

――それ以外で具体的に発表できるものはあるでしょうか。

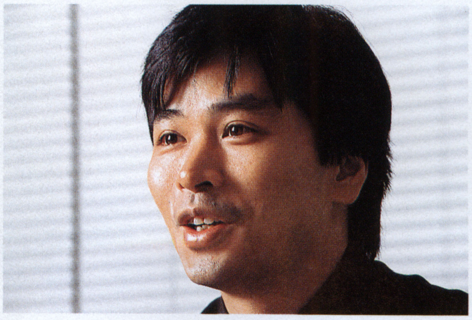
多部田：当社としては少し毛色が変わっているんですが、『ブラックマトリクス』。セガサターンで出す、タクティクスシミュレーションウォーゲームです。これもまた別の意味でのひとつのターニングポイントになっていくかなと。イメージイラストというのがいくつか存在するんですが、あとは全部ミニキャラクター。本当に本格的なタクティクスシミュレーションゲームなんで、そういう意味ではキャラクターゲームのキの字もない。とても正統派なゲームです。

作品に対するこだわりと
ヒット作を生む秘訣

ひとつのポリシーとして持っているのは、払っていただいた金額に見合う娯楽をユーザーの方に提供していくこと

──他社との差別化、作品に対するこだわりについてお聞きしたいのですが。

多部田：よく言うことですけど、CGはできるだけ綺麗に描いてあげたいと考えています。ストーリーの場合、こだわりも大切ですが、こだわったあげくに煮詰まったストーリーができたりすることがあります。しかし、CGはこだわればこだわるほどクオリティが高くなりますから。あとは広報の段階に入ったときに、どんな宣伝文句をいくつ並べられるかを常に考えながら制作しています。システム的にどこが目新しいのか、どこをメインにして押し出していけばいいのか。要するに広報的な見解で見て、どんな素材がメディアに対して有効なのか、ということですね。また、これは自分の力ではないのですが、当社のクオリティは人との出会いの「運」に支えられているといっても過言ではないと思うんです。エルフの蛭田さんとの出会い、



マーカスの窪田さんとの出会い、優秀なクリエーターのみなさんとの出会い。竹井正樹さんや甲斐智久さん、水谷とおるさんといった、いい絵描きさんとの出会いもそうです。こう言った出会いの「運」がなければ今の我々はありません。そういった意味ではこの「運」こそが他社との大きな差別化のポイントと言えるでしょう。

──今後の御社の方向性についてお聞かせください。

多部田：うちは決して大作主義ではありません。ひとつのポリシーとして持っているのは、払っていただいた金額に見合う娯楽をユーザーの方に提供していくこと。そういった意味では『ブラックマトリクス』は大作ではありませんが、世界観ですとか、ものすごく斬新なところを取り入れてます。気に入っていただければ続編作りますし。今の世の中、100時間遊べたから良いゲームで、2時間で終わったら悪いゲームか、といったらそうじゃないですよね。30分で終わっちゃっても六千円払ってよかったな、というゲームが作ればそれで良いと思います。

──現在のいわゆる美少女ゲームと呼ばれる市場の過熱ぶりについてどう思われますか。

多部田：最近作品の送り手側がかなり巧みになっているので、市場が求めているキャラクターをある程度計算して作ることができるようになったのがひとつの要因かもしれませんね。それから竹井さんや甲斐さんという、時代に合った天才が現われたこともひとつの要因でしょうね。なんにしてもこういったブームはとてもありがたい事でついていると思ってます。

──お話をうかがっていると、運がいい運がいいという風におっしゃられているわりに、多部田さんの根底には自信であるとか計算があるように思えるのですが。

多部田：いや、ないです(笑)。少なくとも自分自身、意識したことはないですね。ただ、日本にパソコンが登場した21年くらい前からこの世界に触れていますので、波ですとか流れですとか、そういったものはわかっているつもりです。その流れに逆らっていないという自信だけはありますね。

──職人の勘のようなものでしょうか？

多部田：そうですね。だから文章にしろとか、周囲に教えろだとか言われても教えてあげられないんですよね。

──では、ユーザーの方へのメッセージをお願いします。

多部田：場当たり的に頑張ってます。来年も再来年も場当たり的に頑張っているでしょう(笑)。

──どうもありがとうございました。

ELF

蛭田代表の下、パソコン業界で異例のヒット作を連発し、ついにコンシューマ業界にも参入した美少女ゲームの祖、エルフ。蛭田代表の良き理解者である下田部長が、作品に対する真摯な思いから、今冬の話題作の秘話、そして今後のエルフの方向性までを語ってくれた。

開発部部長
下田　篤氏

Special INTERVIEW 3

ELF

蛭田代表の人間性と作品の根底に流れるもの

自分たちの思い描いていたものを作りたい、その夢がエルフを生んだのです。

――まず最初に、歴史的な話からお聞きしたいと思います。平成元年設立ということですが、何か母体となるようなものがあったのでしょうか？

「いえ。単純に代表の蛭田がゲーム好きで、そこにまたゲーム好きな人間が集まってきたというふうに考えていただいて結構です。蛭田自身は他でゲームを作っていたのですが、そこから、もっとオリジナリティーのあるものを作りたい、という夢を抱いて設立したのがエルフなのです。特に、当時のパソコンゲームの状況に不満があったということではないんですよ。たまたま、自分たちの思い描いているようなゲームが、他では作れなかったというだけでした」

――下田さん自身は途中入社ということですが、いつ頃入社されたんですか？

「平成3年だったと思います。『ドラゴンナイト3』制作の終わり頃。もともと、フリーで原画の発注を受けていたんです。その付き合いの中から、蛭田と話をするようになり、自然にこの人と一緒にやっていきたいという気持ちが膨らんできたんです。簡単に言うと、意気投合したということです」

――蛭田さんには、カリスマというイメージがありますが、魅力というのはどの辺にあるんでしょうか？

「やはり、人間的な部分でしょうね。もちろん、ゲームの方はみなさんご存知だと思いますが、非常に人を喜ばせることに長けているんです。驚かせたり、感動させたりといった、人の心を動かすことに関して、非常にデリケートにモノを考えられる人間なのです。神経質ということではなく、デリケートにそれを汲んであげられるんです。その人間性が、ゲームによく反映されているのだろうと思います。蛭田はあまり人前に出ないので、なおさら謎みたいなところがあるんでしょうけれども、非常に繊細な人間です。純粋に人を思いやる気持ちから生まれてくるのが、彼のシナリオなんだろうと思います」

――プロデューサーというより、生粋のクリエイターという感じの方なのでしょうか？

「いえ、作品全体をしっかりプロデュースしていますよ。広報的な部分までアドバイスを与えて、人にやらせる場合もありますし、自分ですべてやるという場合もあります。広告展開にも、蛭田のカラーというのが出ていると思いますよ。あまり、蛭田蛭田となりますと、エルフイコール蛭田と感じられてしまうかもしれませんけれど。蛭田の作品に賭ける意識というものは、スタッフ全員が影響を受けていますね。異色の作品であったりとか、蛭田が手掛けていない作品であっても、その意識みたいなものは活きていると思います」

『同級生』の功績とコンシューマ参入の理由

システムというのは、あくまでも服であると思うんです。服を着る人間、中身、つまりエルフ自体は変わりません。

——平成4年には『同級生』の大ヒットがありました。それまでの美少女ゲームというと、エッチシーンがメインという印象がありましたが、『同級生』のヒットでガラッと変わったという気がします。その功績は大きいと思いますが。

「『同級生』は、蛭田本人がずっと暖めていた企画だと言っていました。ぽっと思い浮かんだものではなく、少しずつ蛭田自身の中で構築していった世界だったんです。構想は非常に長かったと聞いています。構想というのは、いつも1本だけを引きずっているわけではありません。いくつか企画があって、その引き出しの中から、今はコレかなという感じで出していくのだろうと思います。私自身は『同級生』シリーズだけ特別、というふうには考えていません。システム的な部分で言えば、街を自由に移動できるというやり方には、新しいものがありました。ただ、システムというのは、あくまで服であると思うんです。服を着る人間、中身、つまりエルフ自体は変わりません。エルフイズムといいますか、良い作品をつくるという基本的なスタイルは、どのタイトルも変わらないと思います。もちろん、『同級生』シリーズのヒットは、エルフとしても大きな自信になっていますけれども」

——コンシューマ移植の際、たとえばPSは表現の規制が厳しいと言われています。それでも魅力が衰えないという事実は凄いと思います。

「要するに、パソコンとコンシューマとではエッチ度がちがうのに、と(笑)」

——率直に言ってしまえば(笑)

「もともとエルフのゲームが、エッチ度だけで受け入れられているとは思えないのです。エッチシーンはあくまで、ゲームの流れの中のひとつですから。もちろん、エッチをゲームの中の大きな目的とする場合もあると思います。ただ必ず、その根底に恋愛という部分の〝心〟が入っているはずなんです。恋愛して、手も握らない、キスもしないという人はいませんよね。そうすることは、愛情の自然な表現のはずです。決して、ゲームの中でも無理な表現というものはしていないつもりですよ。裸の女性が股を開いて立っているわけではありませんし(笑)」

——パソコンで『同級生2』が出たばかりの頃は、まだコンシューマへの参入は考えていなかったのですか?

「その頃はまだ考えていませんでした。あとは表現力の問題です。当時、コンシューマはまだSFCが主流でしたので、どうしても限界があったんです。エルフのゲーム性を持っていくには、非常に苦しかったろうと思いますね。もちろん、先方の受け入れ体制ということで言えば、〝お色気〟という部分もあったんでしょうけれど。こちらから、特別どうこうという動きはありませんでした」

——SSやPSが発売された時は、多少興味をお持ちになっていましたか?

「そうですね。コンシューマも、CGとしてこれだけ色が使える、これだけの表現ができるようになったのかと。もし、そこでできることがあるなら、エルフのゲームをより多くの方々に楽しんでいただきたいという気持ちはありました。移植という運びになったのも、そういう中で無理にこうしたいということではなく、本当に自然の流れでした」

——それで、SS移植第1弾が『野々村病院の人々』だったわけですが、数あるタイトルの中から『野々村病院の人々』を選んだ理由というのは?

「より、コンシューマナイズされやすいアドベンチャーだったということが挙げられます。マルチストーリー、マルチエンディングで、絵を見て話を楽しむという1番シンプルな形ですよね。エルフの1番いい部分、蛭田のゲームデザインとシナリオ、そして美しいCGを見ていただける。小細工なし、裸のエルフを見てほしいというような感覚でしたね」

話題作『ＹＵ－ＮＯ』に提示されたもの

エルフイズムと言いましたけれど、本当にいろいろとチャレンジしてきたつもりです。

――これから発売されるサターン版『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』についてお伺いしたいのですが。

「丁度開発が終わったところなのですが、エルフイズムというものが随所に盛り込まれていると思います。今回は、A.D.A.M.Sという新システムを導入しているんです。ストーリー分岐を視覚的に見せるというものですが、マルチストーリーをわかりやすく表現できたと思います。ただ、やはりそういったシステムという服を借りながらも、エルフイズムという部分に関しては根本的に変わっていません。ゲームを楽しくプレイしながら、最後は必ず感動できる。喜びがあると言うんでしょうか。人を感動させたいというコンセプトは普遍です」

――『YU-NO』には、かなり露出度の高いシーンがあるようですが。

「全編通してエッチが目的ではありませんし、あくまでストーリーの流れの中で、というのは先ほどもお話した通りです。断片的なシーンより、ゲーム全体で見てほしいということです。ゲームはあくまでも全体だと思っていますから。みなさんも、ゲームを一部分だけで評価されたりしないでしょう。ゲームを買って、ひとつの絵を見たからそれでいい、ということは決してないと思うんです。やはり、全編通してゲームは評価されるべきなんですよ。先ほど、エルフイズムと言いましたけれど、本当にいろいろとチャレンジしているつもり。マルチストーリーということで言えば『野々村病院の人々』がありましたし、『ドラゴンナイト4』でも、いち早くマルチサイト性を出したりしてきました。その中の流れのひとつに、今回の『YU-NO』があるというふうに考えていただきたいのです。『YU-NO』自体、本当に喜んでいただける作品のはずです。自信もあります。ただ、ひとつのことにスポットライトを当ててしまうと、非常に誤解を生みやすいので、とにかくプレイしていただきたいと思います。感動したい、少なくとも、ゲームをして感動したいという方々は、是非プレイしてほしいですね」

――マルチストーリー、マルチエンディングに関しては、かなりのこだわりがあるようですね。

「ひとつのストーリーをただ一本道で見せるというのは、小説でも映画でもできます。ゲームでは何ができるかといった場合、そういったマルチ性もひとつの方法ではないかと思います。ただ、特別マルチストーリーにこだわっているというわけではありません。ひとつのアドベンチャーの形として、エルフがパソコン版から試してきたシステムですから、良い部分でずっとそれを継承しているというだけなのです」

ゲームメーカーとしての
エルフイズムと方向性

——『YU-NO』の次は、もう何か考えていらっしゃるのでしょうか？

「いろいろ、みなさんに喜んでいただけるラインナップを用意してあります。ただ、こちらの方から発表する時には、きちんと納得していただける形で発表したいと思っておりますので、しばらく待っていただきたいのです。言葉だけではなく、CGも合わせて、こういったゲームになっていますということまで伝えられるレベルに達するまでは。誤解を招いてしまうような情報提供ではユーザーさんに申し訳ありませんから」

——最近はコンシューマの方が盛り上がっているせいか、パソコンゲーム全体が先細りになっているようなイメージがあるのですが、場合によってはパソコンを止めてしまうということもあり得るんでしょうか？

「そんなことはありません。ただ今は、以前のように短い期間でポンポン出せるという状況ではないんです。ユーザーはより質の高い作品を求めているわけですから。メーカー自体は、増えていると思います。ただ、昔は年に2本出していたものを、年に1本しか出さなくなったら、純粋にタイトル数は半分になってしまいますよね。良い表現ができる、イコールより良い作品を作る可能性がある、ただしそれには多少時間が必要になってくる。データを揃えるという部分だけでもそうです。そういう状況の中で、全体的に、多少タイトル数が減少しているかもしれないというのは事実です。エルフに関しても、今の表現の中で何ができて、何が喜ばれるのかということを追求していく中で、ちょっと開発期間が長くなったということはありますから。先細りに見えてしまうというのは、単に、目に見えるタイトル数だけのことではないでしょうか」

——それを聞いて安心しました。では今後、パソコン版、コンシューマ版と同時発売されるというような状況も考えられるわけですか？

「すべての可能性がありますね。同時発売か、パソコンがあってコンシューマか、コンシューマがあってパソコンか、いろいろな組み合わせがあります。もしかしたら、パソコンだけかもしれないし、コンシューマだけかもしれない。あくまでも、ユーザーに1番喜んでいただけるスタイルで、臨機応変にいくと思います。すべてはユーザーの方々の気持ちでゲーム業界は動いてると思います。ユーザーの方々が望んでいるものに応えるのがメーカーなのですから。ユーザーの方々が望むものが、これからも出て、また流行ってもいくと思います。ユーザーの方々に勉強させていただいて、エルフは本当にいいゲームをつくれますし、ユーザーの方々に支持を受けて成り立っているわけですから」

——エルフさんの場合、ハードやユーザーを引っ張っている部分があるのではないかと思います。たとえば『野々村病院の人々』がSSで発売されたことによって、他のメーカーやユーザーが動いたりしたわけですし。

「そういう部分があれば本当に嬉しいことなんですが、特別何か仕掛けたわけではありません。エルフとして感じた中で行動しているわけですから、意識して引っ張っているというようなことは決してありません。ただ、一貫してエルフイズムみたいなモノはなくさないようしようとしているだけであって。エルフイズムと言いますとちょっとカッコいい響きですけどね（笑）。どのメーカーさんでも、カラーを持っていると思います。そのカラーは、やはりみなさん大切にしているはずです。同じようにエルフもカラーを大切にしているだけなんです。何をどうしたらユーザーの方々に喜んでいただけるか、本当にそれだけですよ。それは時代によって変化すると思います。これでユーザーが納得するか、という部分は徹底的に開発部が練り込みますからね。この絵でいいのか、このシステムでいいのか、と。いつも向こう側にユーザーがいるんだと意識して作っています。やっていることひとつひとつがユーザーに繋がるんだということを常に頭に置いて、決してひとりよがりにならないようにはしているつもりです。こだわりはコレということではなく、すべてにこだわりますよ。いつも満点を目指してはいますが、過去の作品には満点があったのだろうかと考えると、決してなかったとも思います。これから先も満点を目指して、どうしたらいいか考えていくつもりです」

——今後、エルフとしてはどのような方向に進んでいきたいとお考えですか？

「今回、答えたことの中には、曖昧なものも非常に多かったと思います。

ゲームメーカーとしての
エルフイズムと方向性

ただ、はっきりと〝こうだ〟と言えないのは、柔軟性のためだと考えていただきたいのです。より良いものとは、時代の流れとともに変化しますので、当然開発中に大きな変更がある場合もあり得るわけです。具体的な答えを避けるのは、イコールより良いものを模索しながら進行している、というふうに考えていただきたいですね。全体の空気を感じ取った中で、エルフとしては柔軟に対応していくと思います。エルフは、一丸となった時のパワーというものが凄く強い。これは小さな会社のいいところだと思います。小さい分だけ固まりやすいですよね、どうしても」

――小さい、ですか？　一応ビッグ3スペシャルトーク(仮)なのですが……(笑)。

「(笑)。今、大きいか小さいかと言えば、分かりませんが…。基準がないじゃないですか、大きい小さいなんて。何を基準にしたらいいのかわからないし。売り上げなのか、資本なのか、人数なのか、いろいろな尺度がありますからね。ただ、大きい小さいは別にしても、エルフの良いところは、やはりスタッフが素晴らしいことだと思っています。個々ですね。エルフに携わるひとりひとりが、きっちり自分の仕事をこなしていく。個々が集団をつくっていくという中で、ひとりひとりが皆、同じ目的のために進んでいく。そういうことだと思います。私の言っていることは、おそらくどこのメーカーさんでも一緒だと思います。この話を聞いて、ああエルフって変わった考え方をしているなと感じる人はいないと思いますよ(笑)」

――ただ、スタッフ同士がそこまで信頼し合えるというのは、自社で開発ラインをもっているところの強みだなとは思いますけれど。

「ほかの会社のことはわかりませんが、エルフとしては、現在の形で間違ってはいないと思います。決して正解ではないけれども、間違ってはいない。ひとりでいくら旗を降っても、あまり力はないですから。やはり、スタッフひとりひとりの力が、すべてひとつの作品に注がれているのですから、まさに集大成ですよ。現在スタッフは50～60名くらいですが、平均年齢もおそらく24～25歳と若いです。若いパワー、意欲というのはエルフのゲームには良く出ていると思いますね」

――世界最高の2DCGですからね。16色時代から思っていたんですけれど、256色使っている作品より、エルフの16色の方が凄いと思います。

「そう言っていただけると本当に嬉しいです。そういった言葉が、スタッフの何よりの励みになりますので。やっぱり報われない努力って空しいじゃないですか(笑)」

――美少女ゲームというとパソコンばかりの印象になってしまうんですが、女の子キャラクターをメインにしたゲームが、今非常に盛り上がっていますよね。そういった背景とはどのようなものにあるとお考えですか？

「もともとそういう部分をユーザーが求めていて、そこに技術が追いついてきたということではないでしょうか。ゲームというと、私の小さい頃は、テーブルゲームなど、勝ち負けがメインでしたよね。そこにドラマ性が入ってきた中で、ゲームの中に感動を求めるようになりました。感情移入したりすることで感動しますよね。デジタルゲームができた時に感動はしなかったと思うんです。達成感はあったと思いますが、達成感から感動へと時代が移ってきたのかなと感じています。エンターテインメントとして、ゲームというジャンルが認められてきたというか、望まれてきたのではないかと思います。確かに、女の子ばかりクローズアップされてしまっている部分もあると思いますが、それもひとつの形ですから良いのではないかと思います。恋愛ゲームを男性ユーザーに提供するという場合であれば女の子がヒロインになるでしょうし、女性ユーザーをターゲットにしたゲームであれば、男性がヒーローとして注目を浴びるでしょうしね」

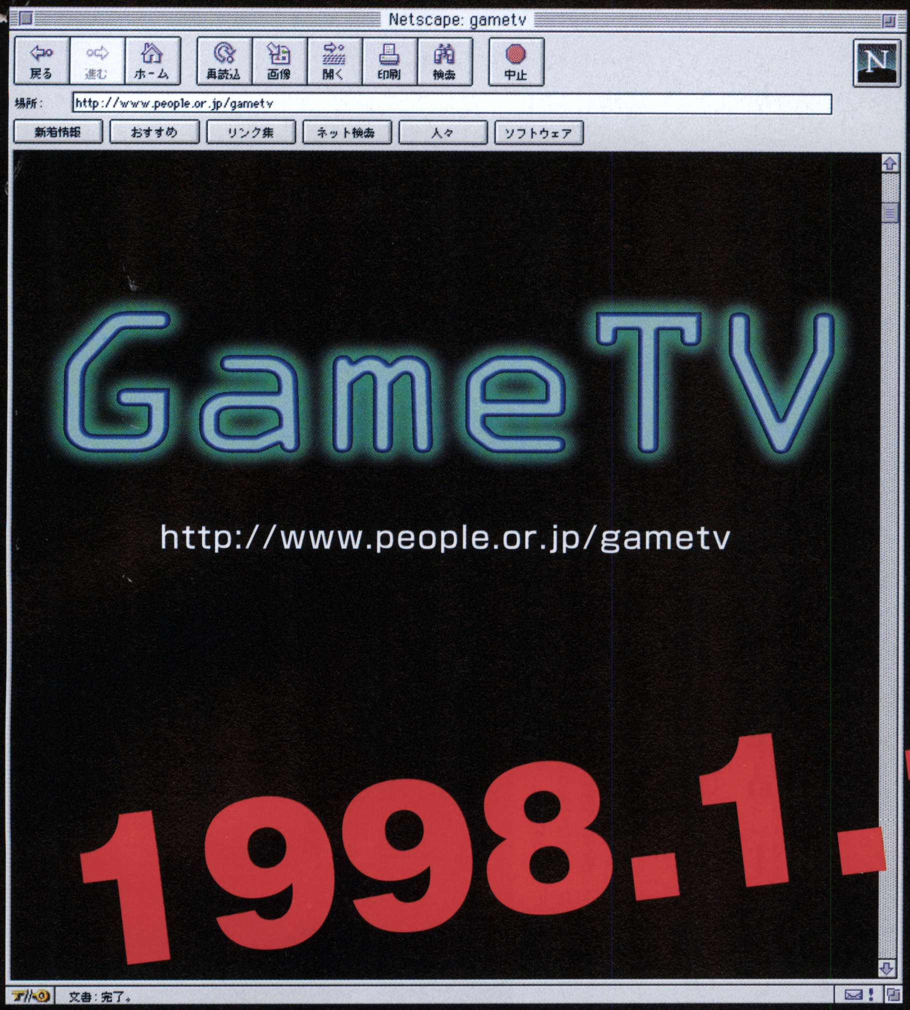
――最後になりますが、ユーザーに対するメッセージを一言お願いします。

「『YU・NO』という作品を、より多くの感動を求める方にプレイしていただいて、エルフスタッフの気持ちを受け止め、また感じてもらいたいですね。アニメっぽい絵だけで抵抗を持ってしまう、喰わず嫌いの人もいらっしゃるとは思いますが、そういう方にも是非触ってほしいと思います。確実に、エルフイズムの結晶として、プレイする喜びをお届けできる作品になっています。スタッフひとりひとりが、丹誠込めてCGを仕上げ、シナリオを書き、システムを組み、そこに邪魔のないような操作性を獲得しました。本当にたくさんの方々に、偏見なくプレイしてほしいですね。そこには必ず、5感すべてで感じられる大きな感動が待っているはずですから」

――楽しみにしています。今日はありがとうございました。

スタッフひとりひとりの力が、すべてひとつの作品に注がれているのですから、まさに集大成ですよ。

ELF



1998年1月1日、ゲーム情報が動き出す!!

GameTVは、Real Video*による高画質なゲームクリップを中心とした、全く新しいゲームサイトです。

★Real Player4.0以上が必要です。

Channel 0 GameTV HOME
最新のビデオクリップを常時放映
人気作・話題作を続々ON AIR

Channel 1 NEW CLIPS
最新ゲームをビデオ オンデマンドで紹介
発売前タイトルの情報満載

Channel 2 HIT CHART
ビデオクリップのアクセス ランキング、
人気タイトルをCheck!

Channel 3 LIBRARY
名作ゲームのビデオ データベース
機種・ジャンルなどから検索可能

Channel D DigiCube HOT LINE
デジキューブ チャンネル提供の最新ゲーム情報!!

1998.1.1始動!!

登録不要
閲覧無料

GameTV、だからPeople

GameTV楽しむなら今すぐピープルインターネットサービスへ!!

月々2,500円の使い放題で、**接続料金お得**

高速バックボーン接続*で、**サーフィン スイスイ**

充実コンテンツで、**楽しさ一杯**

*ISDN128Kbps,56Kbpsアナログ、PIAFSアクセスポイント準備済み

接続からコンテンツまで、Peopleは総合サービスだからとってもお得。「気軽にお試し気分で使える」、「夜もイライラなし、つながりやすい」など大好評。
あなたも今日から賢いインターネットライフ、始めませんか。

初期料金は一切不要。パワーアクセスなら月々2,500円。月単位のお支払い。

インターネット・パワーアクセス【会員数は先着1万名様に限定】

ご利用料金	サービス内容
◆初期料金:なし ◆月額料金:2,500円(税別)	◆ダイヤルアップIP接続:利用時間無制限 ◆ホームページ登録サービス:5MBまで無料 (拡張:5MB単位 500円/月 最大15MBまで)

ホームページ閲覧、電子メール(SMTP/POP3)、ニュースグループ、FTP、TELNETなどでインターネットの機能をフルにご利用いただける他、ユーザーID以外にも自分の好きな名称をメールアドレスとして使用することができるマイネーム・アドレスもご利用いただけます。

※初期料金なし完全従量制(10円/分)でご利用いただけるプランもございます。

パワーアクセス会員お申し込み方法

1.まずPeopleの会員になる。(会員の方は2.から始めて下さい)
WWW上からPeopleへのユーザー登録申し込みを行ってIDとパスワードを入手して下さい。
(http://www.people.or.jp/signup/)へGO!

2.パワーアクセス会員になる。
引き続きオプション申し込みページでパワーアクセスの登録申し込みを行って下さい。
(http://www.people.or.jp/toolbox/)へGO!

※口座振替、法人でのPeople入会をご希望の場合は、ピープル事務局まで申込書をご請求下さい。

あなたに優しい、ふれあいネット
People
PERSONAL ASSISTANCE MEDIA

お問い合わせはピープル事務局まで。
フリーダイヤル 0120-860-864 FAX 03-5563-0353
受付時間 9:00〜18:00(日曜日・祭日および年末年始を除く毎日)

ホームページ:http://www.people.or.jp/
E-mail:DESK@people.or.jp
株式会社ピープル・ワールド 〒106 東京都港区六本木2-4-5 第30興和ビル

《私たちもPeopleを応援しています》 日本アイ・ビー・エム、三菱商事、日立製作所、東芝、三菱電気、フジテレビジョン、フジミック、NTTPCコミュニケーションズ、Jストリーム

※Peopleはライセンス契約に基づく商標です。 *Real Videoは米国プログレッシブ・ネットワークス社の登録商標です。

これだけは押さえておきたい
定番ソフト10

絶対美少女ゲーム読本

魅力的な美少女ゲームは数あれど
これから初めてプレイしようとしている人には
どのゲームをプレイしたら良いのかが
悩むところ
そこでこのゲームだけは
ぜひプレイして欲しいという10本を
編集部がセレクトしてみた
どれも納得するソフトばかり
新作をプレイするのはそれからでも
遅くない!?

EVE burst error
（18歳以上推奨）

サターン
◆バックアップメモリー …75
◆プレイ人数 ………1人用
◆価格 ………………7,800円
◆発売日 ……………97年1月24日

シーズウェア／イマジニア

TEXT……………………山口 和則

見た目はHで軽そうだが、中身は完全なハードボイルド

単純に「18禁」という枠に括ってはいけない一本

「18禁ゲーム」というと、「ただ女の子が沢山出てきて、Hなだけの、ストーリーもなにもないゲームじゃん」という印象があるが、それはもう昔の話。これらの作品とは一線を画しているのが『EVE burst error』だ……

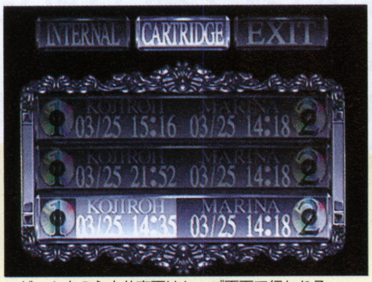
緻密に計算されたストーリーとそれを演出するシステムは、傑作と言える。サターンに移植されるにあたり、グラフィックの描き直し、アニメーションの追加、そしてほとんどすべてのセリフを声優によって吹き込ませるというパワーアップを成し遂げ登場した。でも残念ながらパソコン版と比べ、Hなシーンだけは衰えた。

交錯する二つの物語が一つになるとき真実が現れる

このゲームには天城小次郎、法条まりなという二人の主人公がおり、それぞれのストーリーを交互に進めて謎を解いていく「マルチサイトシステム」を採用している。これは同じ時間軸の中でお互いのシナリオが影響しあうもので、一方のフラグを立てなければもう一方のストーリーが先に進まないということが起こるというシステム。このシステムの優秀なところは、物事や事件、登場人物の感情などを二人の視点から体験することができるため、プレイヤーに無理なく情報を提供できること。つまり、一種の演出的な面も持ち合わせているのだ。

マルチサイトシステムが紡ぐ二つのシナリオが一つの糸に繋がったとき、真実を目の当たりにするだろう。

▲もとが18禁ソフトだけあって、お色気シーンもバッチリ。ただ、Hシーンを外しただけなのが残念。



▲ゲーム中の主人公変更はセーブ画面で行われる。ゲームが行き詰まった時は変えてみるといいだろう。

▲所々にアニメーションが挿入されており、静止画では出せない臨場感を演出している

▲前半ではあまりピンとこない「マルチサイトシステム」。その真価を発揮するのは後半からだ。

©1997 C's ware

EVE burst error

▲行方不明になった美術品の捜索。この依頼がすべての事件の発端となった。

▲かなり切れる探偵の小次郎。その推理、謎解きは見ていても気持ちがいいほどである。

しがない貧乏私立探偵

かつては桂木探偵事務所のエース格の探偵であった天城小次郎。恋人の父であり恩師だった所長を自らの手で逮捕に追い込んでしまい、探偵事務所を辞めるという過去を持つ。

その後、港の倉庫街で個人探偵事務所を開くが鳴かず飛ばず。怪しげな印象を受けながらも、久々に舞い込んだ美味しい高額報酬の仕事を受け、調査を始める。無事にその仕事を終え、報酬を手にする小次郎だったが、どこか腑に落ちず、個人的に調査を進めていった先で猟奇殺人へ巻き込まれていくことになる。

小次郎編は、依頼を受け調査を進めていくという、推理アドベンチャーゲームの王道のパターン。それ故に、自らの手で謎を暴いていく快感が楽しめる。多くの女性が絡むストーリーなので、お色気シーンもバッチリだ。

▲まりなの直接の上司に当たる甲野本部長。昼行灯でオカマっぽく見えるが、実はかなりのやり手。

▲まりなの親友である桂木弥生。探偵事務所の所長をしており、間接的に事件に関わる。酒に強い。

▲友達として真弥子と仲良くなっていくまりな。よき相談相手となるが、その結果事態は急転する。

天才国家機関エージェント

もう一人の主人公は国家機関に所属するエージェント法条まりな。立場的には、警察よりも権力を持つ超法規的な力を持つ国家公務員。そのため、銃などの武器類の所持を許されている。組織内では任務達成率99%を誇るが、その度にアクシデント（損害ともいう）を引き起こすため上層部に煙たがれ、海外赴任させられていた。久しぶりに帰国した彼女に与えられた指令は、テロリストに狙われているというエルディア国大使令嬢、御堂真弥子の護衛だった。彼女の通うエール外国人学校に潜入し、何とか理解を得て護衛を始めるまりなだが、過激になっていく襲撃者たちに追いつめられつつも、その行動の不可解さ、そしてまりなたちの情報がだだ漏れになっていることに疑問に感じ始める。護衛の傍ら、それらの調査を進めていくうちに裏で潜んでいた高度な政治抗争、取引を知る……。

まりな編は小次郎編とはかなり異なっており、あまり人が死ぬようなことはない。その分、心理的に追いつめられている雰囲気が漂うストーリー。真弥子を護衛するという事も受け身的な印象を受ける要因の一つだろう。ゲームスタート時よりストーリーの核心に迫るキャラクターも多く登場するが、その正体や事実に最後まで触れられないのはちょっと残念。お色気シーンはそんなに多くないが、恋愛話は結構多い。

卒業S
（X指定18歳以上）

NECインターチャンネル

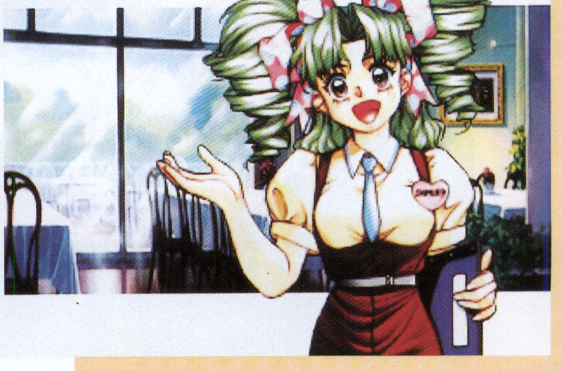
サターン
- ◆バックアップメモリー …33〜132
- ◆プレイ人数 ………1人用
- ◆価格 ……………6,800円
- ◆発売日 ……………9月25日
- ◆対応 ………………なし

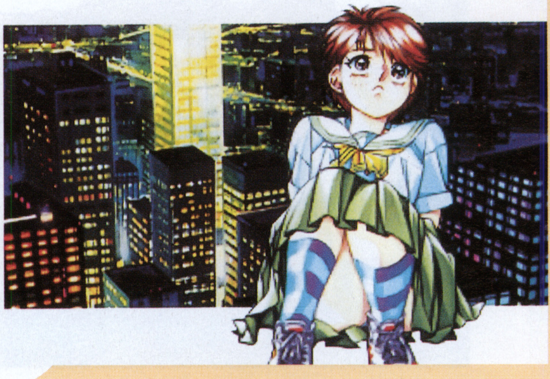
TEXT……………………竹石 和幸

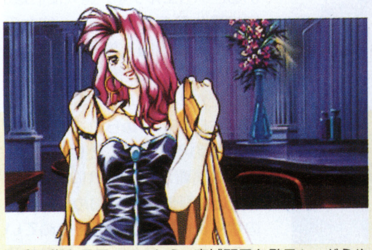
センセイは君たちの笑顔が見たいだけなんだよ

問題の多い教え子ほどかわいいもんです

女子高生育成SLGの元祖『卒業』シリーズ。構想10年の歳月を経て、シリーズの原点である『卒業』が装いも新たにSS版として復活した。プレイヤーは「清華女子高等学校」に赴任してきた新人教師。受け持つクラスは個性派ぞろいと噂される3年B組である。中でも、高城麗子、新井聖美、志村まみ、加藤美夏、中本静の5名は、要注意生徒。彼女たちを無事、卒業させることが目的だ！ 彼女たちには、それぞれの能力を示す10種類のパラメーターが存在。「授業」「しつけ」などの「課題」をこなすことで随時増減する。そして1年後の卒業を迎えた時の数値によって、その後の「進路」が決定されるのだ！ かわいい教え子の未来がかかっている。半端な「指導」はできない！ ただし、相手は17才の女の子。機嫌を損ねれば学校をサボるし、失恋すれば授業に身が入らなくなってしまう。褒めたり、しかったり、愛のある教育をしていく必要がある。でも、提出されるスケジュールには、学校側が推奨するようなメニュー以外のものも見受けられる。「カラオケ」はちょっとした気分転換なのかな？ だが、「ドライブ」ってのはいったい誰と行くんだい？ 「夜遊び」なんてのはもってほか！ センセイは許しませんよ!! と、スケジュールを強制指導。今は口うるさいヤツと思うかもしれないが、いつかきっとわかってくれるときが来るだろう。



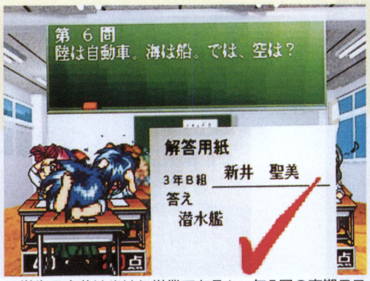




▲夜の街を見回っていたら、高城麗子を発見！ どうやら盛り場でナンパ待ちらしい。すかさず教育的指導！

▲生徒はみな多感なお年頃。恋は女性を綺麗にしていくというが、「失恋」したならそっと慰めてあげよう

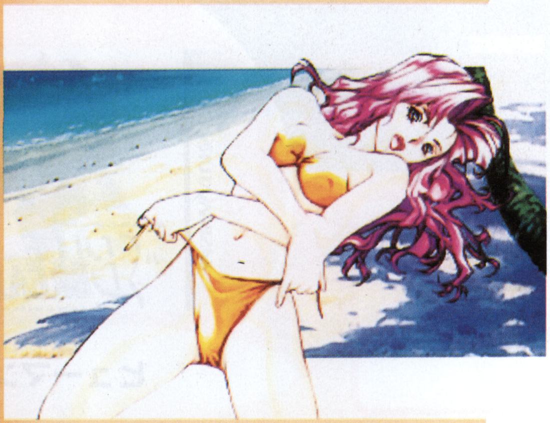
▲所々にアニメーションが挿入されており、静止画では出せない臨場感を演出している

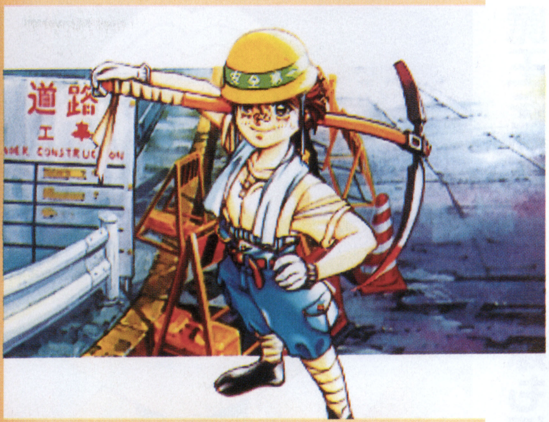


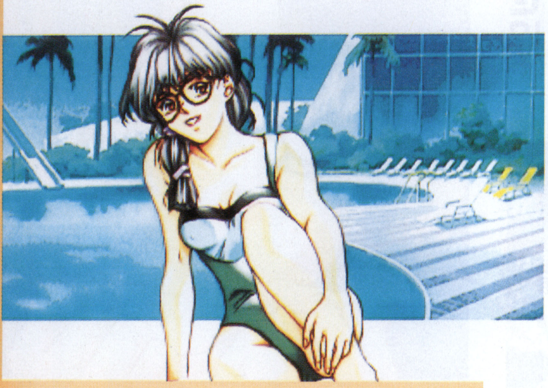
▲学生の本分はやはり学業である！ 年5回の定期テストの成績いかんでは、"留年"なんてことも！

©1997 NEC Interchannel,Ltd. LICENCED BY HEADROOM

卒業S





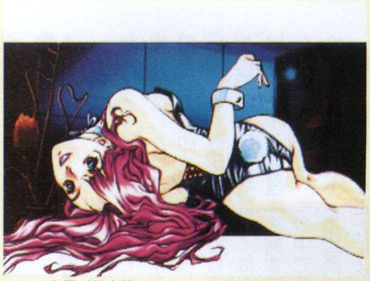


▲スケジュールの修正はひとりずつ、各フェイズごとに行なう。「夜遊び」なんて、センセイ許しませんよ!

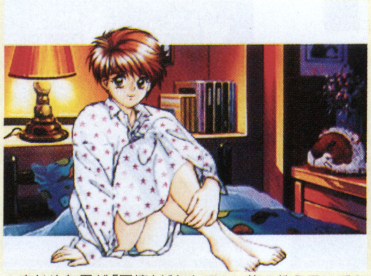
▲夏冬の長期休暇時には「生活指導」を実施。季節ごとのイベントが発生する。お見逃しなく!

■教師の仕事は忙しい

このゲームの目的は、かわいい教え子を無事、卒業させること。そのためには清華女子高等学校の卒業生に相応しい人物に育て上げねばならない。そのために組むスケジュールでは平日6日間を3日ずつ前後半に分けて管理する。各自が提出する「課題」をチェックし、よりよい「指導」を行なうためにスケジュールに修正を加えていく。また、休日には学力アップのための「補習」を始め、「悩み事の相談」や、街に出かけての「生活指導」も行なう。必要とあらば、不審な行動をする生徒を追跡し、よからぬ事件が起こったときに更正させることも。さらに、夏冬の長期休暇時には「生活指導」も行なう。と、このように教師の生活は忙しい。これら在学中の指導により、生徒たちのパラメーターが増減し、彼女たちの進路が決定する。場合によっては、生徒と「結婚」なんてことも!


▲いくら君が魅力的だからって、何もそんなバイトをしなくたって……。センセイ、指名しちゃおうかな?

▲あぁ、そのコスチューム! まさか「足をおナメ!!」なんていう職業では? センセイは悲しいぞ!!


▲まじめな君が「同棲」だなんて! 俺の教え子に手を出すとは! 相手はいったいどんなヤツなんだ?

■聖職者としての意識

ひとりの教師として、当初の目的通り、教え子を無事、社会に送り出してやる。それだけなら、各生徒のパラメーターを過不足なくあげていけば、特に大きな問題もなく卒業を迎えることができるであろう。だが、在学中の指導内容によって、生徒たちの"生活態度"はいかようにも変化する。つまり、彼女たちの行動に、プレイヤーの意志を色濃く反映させることができるのだ! 教師と生徒。知り合ったからには、彼女たちの青春の1ページに、自分の存在を深く刻んでみたい! 卒業後に、「あー、そんなセンセイいたっけ?」なんていう影の薄いセンセイにはなりたくない!!

そこで、ある程度偏った教育方針をとってみる。するとどうだ、平穏な学園生活に"刺激"が生じてくるではないですか! おすすめは、「品位」の数値を抑えつつ、「魅力」をあげてやること。「喫煙」「飲酒」は序の口。時には悩ましげなバニー姿を披露してくれたり、怪しげな夜のバイトまでしてくれる。彼女たちは、センセイの期待(?!)に応えて、様々なアクシデントを引き起こしてくれることだろう。そのうえで、見事、更正させてこそ、真の教育者といえるのではなかろうか?

画一化された学校教育が問題視されているご時世。ここはひとつ、波瀾万丈の教師生活を送ってみるのもまた一興。彼女たちと、充実した1年間を過ごしてほしい。

ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～

ヒューマン

サターン
◆バックアップメモリー …
◆プレイ人数 ………1人用
◆価格 ……………6,200円
◆発売日 ……………97年11月27日
◆対応 ………………なし

TEXT……………………山口 和則

魔王を倒して、花嫁も探せ!? 2倍お得なRPGだ！

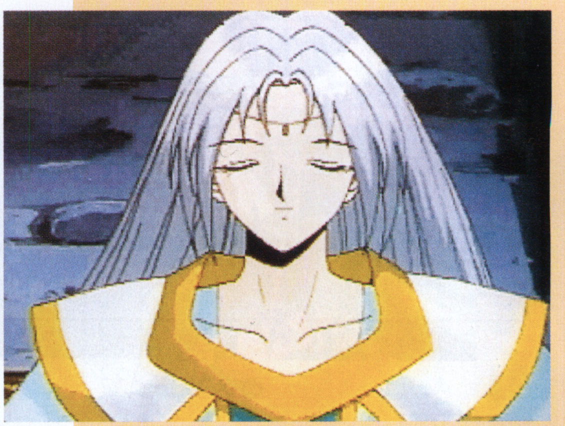
PC-FXの名作ゲームがいよいよサターンに登場

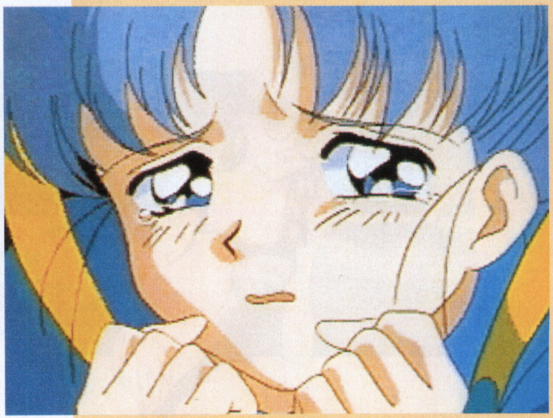
96年秋にPC・FXで発売され、作品と同時にFX本体を購入するユーザーを出すほどの大ヒットとなった『ブルーブレイカー』がサターンに登場。一部アレンジがかけられているものの、基本的にFX版を忠実に移植している。

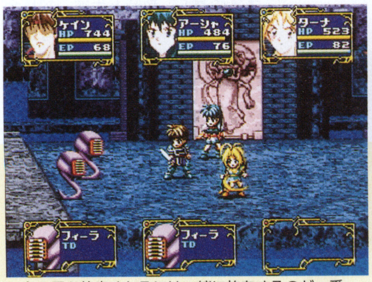
セミオートで戦闘が展開するRPGに、恋愛シミュレーション要素が融合した本作。こういった作品はいままでになく、非常に新鮮な印象を受ける。最初から数回遊ぶことを想定して作られているためか、プレイヤーにストレスを感じさせないシステム、「もう一度遊ぼう」という気にさせる仕掛けや演出も多い。一度クリアしてもすべての謎が解けないといったシナリオもそのひとつだ。

魔王退治と花嫁探しさて一体、どっちが大事？

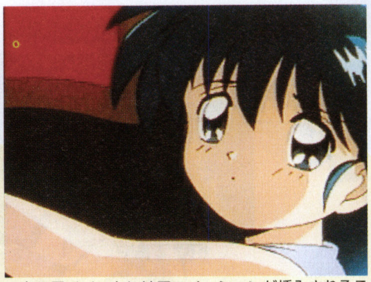
物語は主人公であるケインが、ひょんな事からかつて世界を滅ぼしかけた魔王ダークロードの封印を解くところから始まる。封印を解いてしまった手前、魔王を放ってはおけないケインは魔王を倒す旅を始める。そしてその中で個性的な女の子8人と出会い、一緒に冒険をすることによって愛を育んでいく。魔王討伐の旅は、同時に花嫁探しの旅でもあるのだ。女の子と仲良くなっていくと、仕草が変化したり、赤面もののイベントアニメが見られるようになる。一緒に旅することによって、相手を理解し、その〝恋〟が〝愛〟に変わったとき、そこには幸せな未来が待っている







▲女の子と仲良くなるには一緒に旅をするのが一番。くれぐれも疲れさせないようにしよう。

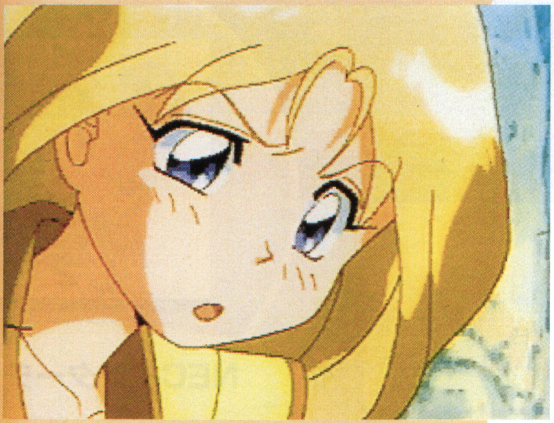

▲女の子イベントにはアニメーションが挿入されることが多い。どれも赤面ものの内容だ。

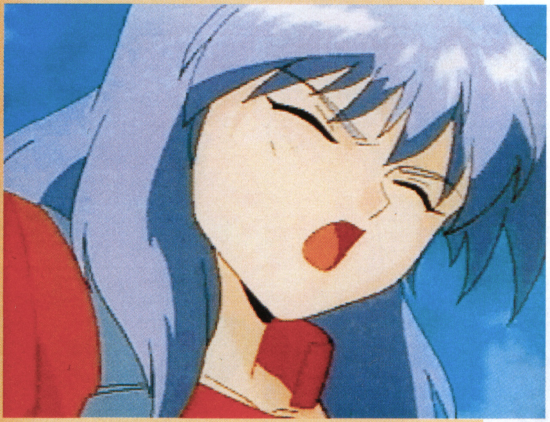
▲ギルドの中では女の子と会話するほかにプレゼントもできる。仲良くなれば、女の子からも貰えるぞ。

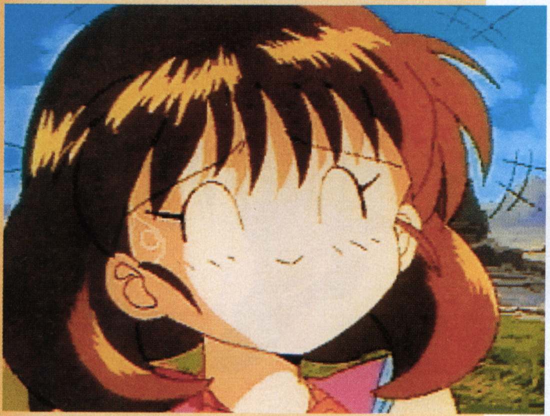
▲世界を構成する道。移動するだけでなく、戦闘、そしてイベントの大半はここが舞台となる。

©1996 NEC Home Electronics,Ltd.1996,1997 ©Hunex1996,1997 ©1997 HUMAN 1997

ブルーブレイカー







▲序盤に登場する魔王四天王はかなりの強敵。負けてしまう可能性が高いので、逃げた方が無難

▲アイテムを装備してパーティを強くするのも一つの手。オススメはEP0で技が使える「精霊の腕輪」

■これが勝利のカギだ！

このゲームの戦闘はセミオートで行われる。特に指示を出さなくても進んでいくため、非常に便利。だが、見ているだけでは負けてしまうこともあるので、そうならないようにちょっとしたコツを紹介しよう。まず前半は、スタート地点の近くである程度レベルを上げる。時折遭遇する四天王に勝つのは難しいため、出逢ってしまったら逃げた方がよい。10レベルを越したならば、虚空の道を回ってパーティメンバーになってくれる女の子たちを探しにいこう。このときに共通道に隠された魔法陣を解放してEPの上限を上げることを忘れないように。6～7回技が使えるようになれば四天王にも勝てるだろう。また、四天王に限らず敵には属性が設定されているので、その対極の属性で攻撃すれば戦闘がかなり楽になる。また女の子にはそれぞれ戦闘特性があるので、その効果を上手く使って戦闘を有利に進めていこう。

▲戦闘のやりすぎで女の子を疲れさせるのは厳禁。退魔の首飾りなどで敵の出現率を調整しよう

▲当然、女の子には好きなもの嫌いなものがある。好きなものをあげれば、少しは仲よくなれるかも？

▲ギルドで依頼されるイベントをクリアするなど、女の子の前でカッコつけるのも気を引くコツ

■女の子のハートはこう掴め！

魔王を倒すという目的のほかに「花嫁」をも探さなくてはならないこのゲーム。パーティメンバーとなる女の子たちがその候補なのだが、ただ漫然と冒険をしているだけでは仲よくはなれない。仲よくなるためには、一緒に行動することが一番。戦闘中にはたまに指示を出すのもいいぞ。しかし、戦闘を繰り返しすぎて疲れさせるようではダメ。女の子を疲れさせては元も子もないので、適当なところで切り上げてギルドで休ませるようにしよう。もちろん戦闘は勝つことが前提条件。逃げるなんてカッコ悪い所は見せないように。でも、女の子が倒されてしまっては意味がないので、最悪の場合だけは逃げるようにしよう。

逆にギルドでは女の子との仲をよくする方法はほとんどない。女の子との会話は、どれくらい仲がよいかを確認するためだけのものなので、仲良くなるための効果はない。ただし、イベントのきっかけになることもあるので、たまには話をしておくといいだろう。「プレゼントをする」も、一部のアイテム以外は効果を期待できないので、無理にあげなくてもよい。一番注意しなくてはならないのが「パーティ編成」。パーティを組んだ相手とは少し仲良くなれるのだが、組んだ後に外すと嫌われてしまう。女の子同士にも相性があって、相性がいいキャラ同士でパーティを組ませるとより仲よくなりやすい。

同級生2
(X指定18歳以上)

NECインターチャネル

サターン
- ◆バックアップメモリー …62+101
- ◆プレイ人数 ………1人用
- ◆価格 ………………7,900円
- ◆発売日 ……………97年7月11日
- ◆対応 ………………シャトルマウス対応

TEXT ……………………豊田 直顕

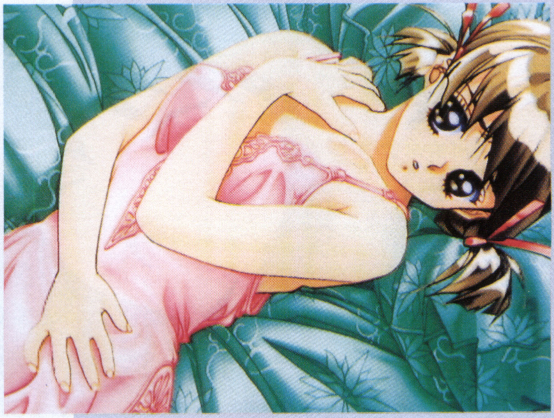
高校生活最後の冬休み、あなたは誰と過ごすのか……

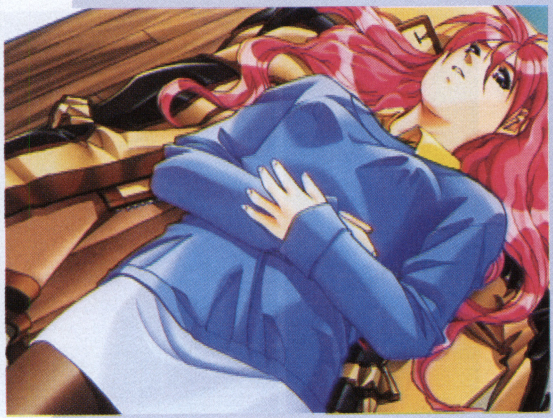
恋愛SLGの最高峰 一度は体験すべし!

95年1月にパソコン版が発表されてから、あらゆるハードに移植され、いまだに根強い人気を誇る『同級生2』。当時のパソコンの18禁ゲーム界は、すべての作品が、Hな絵を見るためだけのものと思われがちだった。しかし『同級生2』はキャラクターに個性を持たせ、会話を選ぶことで女の子とコミュニケーションをとり、恋愛をする。その恋愛の延長線上…それも必然的に、Hがあると定義付けた。さらにゲームシステム、キャラクター設定など、それまでの18禁ゲームとは一線を画し、恋愛SLGというジャンル(育成と混同する人が多いが……)すら確立させた。

サターン版『同級生2』のシステムはパソコン版と同様、八十八町と如月町というふたつの町を移動し、女の子と遭遇、会話を交わしながら、決められた時間の中でストーリーを進めていくアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公である「竜之介」となり、高校生活最後の冬休みを、義理の妹、幼なじみ、美人教師など、様々なバックグランドを持つ16人(SS版では1人増)の女の子たちと過ごす。ただし、闇雲に町を歩くだけでは女の子たちは振り向いてくれない。彼女たちとホットな冬休みを過ごすためには、それぞれの女の子の性格に合わせた行動をする必要がある。

現在の恋愛SLGの基盤となっている『同級生2』。まだの人は、この冬、体験してみるのはいかがだろうか?





▲選択肢は慎重に選ぶこと。特に後半で間違った選択肢を選んでしまうと、ハッピーエンドを迎えられない

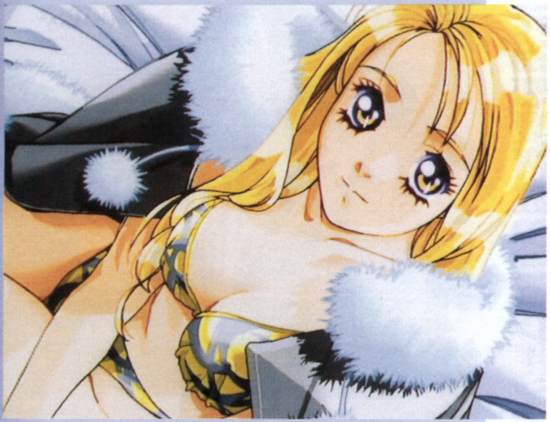
▲マップ内を移動して目的地を変えるコトでイベントが発生。時間により特別なイベントも発生する

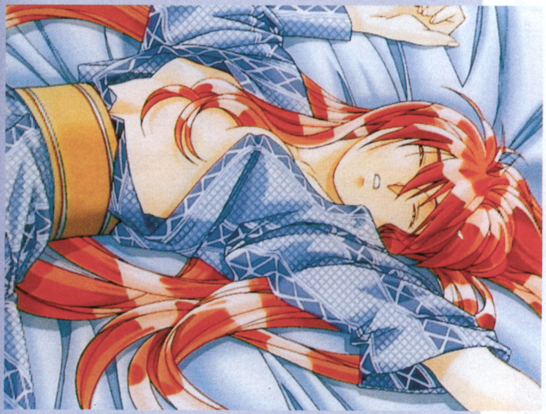
1年の「都築こずえ」。彼女は主人公に憧れを抱いているのだが……。思いこみの激しい女の子

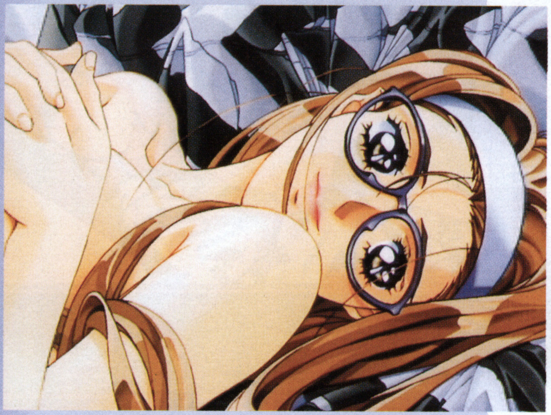
▲主人公の幼なじみの友美と窓際での会話。告白されるのがもっとも難しいキャラクターかもしれない

©elf/©NEC Interchannel,Ltd

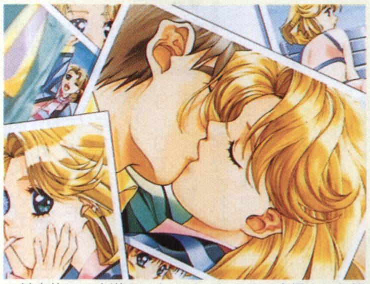
同級生2







▲オリジナルキャラクターの「みゆき」さん。彼女は八十八町でピアノを教えている大学生なのだ。



▲基本的に一本道のストーリーなので、本編よりも簡単に「みゆき」さんと親密な関係になることもできる。

オマケ要素も充実!

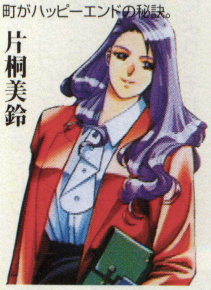
今回紹介しているサターン版『同級生2』では、パソコン版でしか楽しむことができなかったオリジナルゲーム『卒業生』がプレイできる。条件は女の子とハッピーエンドを迎え、"DISK A"にある「おまけ」が選択可能になればOK。また、おまけの中には「ガールズルーム」(ハッピーエンドを迎えた女の子のグラフィックが観覧できるモード)や「ミュージックモード」(ゲーム中に流れたBGMを聞くことができる)が楽しめる。

『卒業生』は八十八学園を卒業したOB(竜之介より1つ年上)、三四郎となり、憧れの「みゆき」さん(NEWキャラクター)との恋愛を楽しむミニゲーム。システム、登場キャラクターは『同級生2』と同じなので、プレイ感覚は変わらない。『卒業生』で本編とちょっと違った『同級生2』のを楽しんでみるのも面白い。

生徒以外の女性キャラクターたち

鳴沢美佐子

▲唯の母親で主人公の同居人。桜子を攻略しないと、美佐子に告白することができない



片桐美鈴

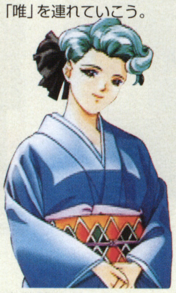
▼八十八学園の教師。こまめに学園に通うことと、如月町がハッピーエンドの秘訣。

野々村美里

▲旅行代理店のバスガイドさん。彼女は温泉旅行に行けば親密な関係になれる。

杉本桜子

▲市民病院に入院している女の子。彼女と親密になるには病院に通い続けることだ。



永島佐知子

▼永島旅館の女将。彼女とハッピーエンドを迎えるには温泉に「唯」を連れていこう。

永島久美子

▲永島旅館の跡取りであり、永島佐知子の娘。都会に憧れている。

ひかり

▲彼女の正体は舞島可憐のマネージャー。如月町を中心に探索すれば出会える。

田中美沙

▼八十八駅でぶつかってくる女の子。実は『同級生』に登場したキャラクター。

安田美里

▲八十八町にある花園保育園」の保母さん。八十八学園の天道につきまとわれる。

ときめきメモリアル
forever with you

コナミ

サターン／プレイステーション

- ◆バックアップメモリー ……42(アルバム)・18(デートアルバム)・2(ハイスコア)
- ◆メモリーカード容量 ……2〜
- ◆プレイ人数 ………1人
- ◆価格(サターン版)… 6,800円(スペシャル版:9,800円)
- ◆価格(PS版) ……… 6,800円(PS THE BEST:2,800円)
- ◆発売日(サターン版)……1996年7月19日
- ◆発売日(PS版) ……1995年10月13日
- ◆対応 ………………マウス対応

TEXT……………………植竹 貴史

元祖恋愛育成シミュレーション！ これをやらずして恋愛モノは語れない

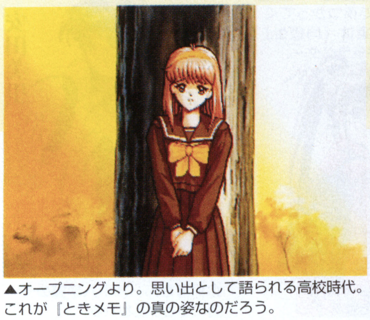
依然続く『ときメモ』ブーム 何がファンを熱くさせるのか

『ときめきメモリアル』、通称『ときメモ』と言えば、コナミがリリースした元祖恋愛育成SLGである。この『ときメモ』、もともとはPCエンジンで発売された作品だが、最初の評価は決して高くはなかった。しかしその時代からすでに、やり込んだユーザーが次々にハマってゆくという現象が起こっていた。口コミでジワジワと人気が広がり、再販に再販を重ね、PSへの移植でついに大ブレイク(同時に限定版ブームをも巻き起こした)。この作品が人を引きつける理由はなんなのだろうか。

ご存じとは思うが、『ときメモ』は高校生の淡くプラトニックな恋を描いている。しかし、実際のメインユーザーというのは高校生よりも上の年齢層。「こんなのありえないよ」と、口では嘲笑しながらも、空想である「きらめき高校」に過去の高校時代を(無意識のうちに)重ね、どこかノスタルジックな気分にひたりながらプレイしているのである。さらに(PCエンジン版のときから)フルボイスを実現、キャラクターに〝感情〟を込めている。声が入ることにより、それまでの、無機的なキャラではなく、よりアニメライクなキャラクターを生みだしている。一般にアニメ世代と呼ばれる人々が前述の年齢層と重なることもあり、これらの相乗効果によって『ときメモ』ファン(特に濃い人たちは〝メモラー〟と呼ばれる)が生まれたのである。

▲いつもにぎやかな朝日奈夕子も、ときには静かに「好きな人と見るのが夢だった……」。音声が出るからこそ!

▲幼なじみ、藤崎詩織との思い出。ある条件を満たすと詩織の部屋へ招待されるイベントも!

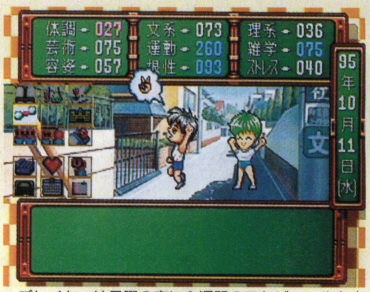


▲オープニングより。思い出として語られる高校時代。これが『ときメモ』の真の姿なのだろう。

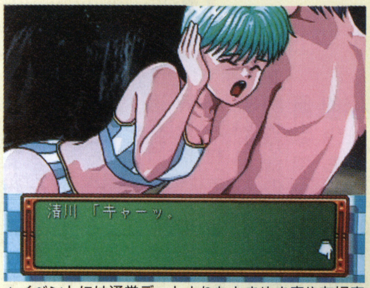
▲数少ないお色気（？）シーン。18禁のゲームはちょっと、という人でも安心してプレイできる。

©1994 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきメモリアル



▲プレイヤーは日曜の夜に1週間のスケジュールを立てパラメータアップを計る。休日は女の子とデートだ。



▲イベントには通常デートよりもときめき度や友好度をアップさせられるものもある。下がるものもあるが。

何度もプレイできる手軽さ

『ときメモ』のプレイ期間は高校の3年間。自己育成タイプのSLGであり、9つにパラメータを鍛えることで、登場する女の子の理想に近づいてゆく……。頭脳明晰、容姿端麗、才色兼備の幼なじみ、藤崎詩織から告白されるのがとりあえずの目標となってはいるが、自分の好みによりどの娘と親しくなってもいい。ただし、隠しとして傷心度、ときめき度、友好度というパラメータが用意されており、誰かひとりの女の子と仲良くなると、ほかの女の子が傷つく(=傷心度が上がる)ようになっている。さらに、告白されるにはときめき度が高いだけでも友好度が高いだけでもダメという、秀逸なバランス。ミニゲームなども充実、部活や勉強などにも目標を設定……と、くり返し楽しめるのも特筆に値する。慣れるとプレイ時間も3〜5時間程度と手軽なため、長期間遊び続けることも可能だ。

▲彩のラブソングでヒロインをつとめることになった片桐彩子。美術部に所属し、腕前もなかなか。

▲神出鬼没の隠しキャラ、館林見晴。彼女とのイベントは、ファンにとって嬉し悲しいものなのだ。

▲ミステリアスな科学者、紐緒結奈。彼女とのエンディング前日にはビックリするようなイベントが……。

キャラクター萌え萌え〜

グッズ商品を見てもわかるように、現在のキャラ人気の火付け役となったのは言うまでもなく本作である。キャラクターひとりひとりのイベント数が多く、そのどれもが背景に様々なエピソードを感じさせるものであるため、ゲーム中、プレイヤーは、気付かぬうちにそのキャラクターに感情移入してゆく。そしてトドメのエンディング。「『伝説の樹』の下で女の子からの告白で生まれたカップルは永遠に幸せになれる』――伝説に勇気づけられた女の子が、頬を赤らめながらプレイヤーへの気持ちを打ち明けるこのシーンは必見以外のなにものでもない。もちろんここでもフルボイスが生きてくる。ラストは金月真美の歌うエンディングテーマ『二人の時』が流れ、画面にはセピア色に染まったキャラクターたちがスクロールしては消えてゆく。おまけとして、思い出を振り返るアルバムモードによって過去のイベントを見るわけだが、ここで表示されるのは告白された女の子のものだけ。当然「次は別の娘のエンディングも見たい」と思うのである。さらに2回目のプレイの最中に、前回エンディングを迎えた女の子の"見ていなかったイベント"を発見し、その娘のイベントをすべて見たいと思った瞬間、キャラクターファンが誕生するわけなのである。サターン版では隠しキャラの館林見晴に新イベントが増え、館林ファンも狂喜させたのは記憶に新しい。

野々村病院の人々
（X指定18歳以上）

エルフ

サターン
◆バックアップメモリー …90
◆プレイ人数 ………1人用
◆価格 ………………6800円
◆発売日 ……………96年4月26日
◆対応 ………………なし

TEXT ………………………後藤 勝

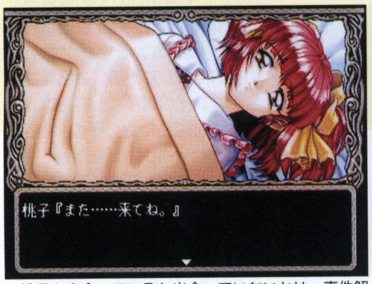
不祥事の相次ぐ病院で迷探偵はもつれた殺意を辿る

コマンド総当たりでは解決できない硬派な一品

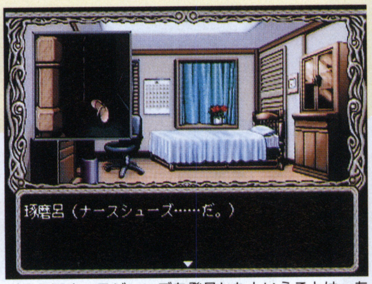
「マルチシナリオアドベンチャー」というサブジャンルをパソコンゲーム・シーンに浸透させ、かつエルフ躍進の一翼を担った傑作、それが『野々村』である。医療ミスが多いと言われる野々村病院で院長が謎の死を遂げた、その原因を探ることがゲームの目的だ。もともとアダルトゲームであったものを、最小限での改変で家庭用機に移植できているため、パソコン版で楽しめたマルチエンディングの面白さはそのまま表現されている。分岐を渡り歩く過程で「ひょっとしたら、あそこがまずかったのでは？」とゲームオーバーの原因を推理し、真のエンディングに至る道程を楽しむという面白さは、マルチストーリー、マルチエンドの元祖、と言っても良いだろう。オリジナル版と違って「ごほうび」と呼べるほどの性描写は、当然ない。しかしふだんこの本に載っているようなゲームでバーチャル恋愛を楽しんでいる者にとっては、それまでニコリともしなかった女性が、プレイヤーに好意を示すようになる過程はたまらないものがあるだろう。つまり『野々村』における美少女（少女ではない者もいるが）とは、謎解きの興味を先へつなぐためのスパイスなのである。グッドエンディングでは、3人の女性の中からパートナーを選ぶことになる。あなたは誰が好み？

▲俗に「5番系」と呼ばれるエンディングのひとつ。サービスショットはあるが、結局バッドエンディング。

▲あまり見たくないバッドエンディング画面。エンディングの種類により、テキストは若干異なるようだ。



▲桃子と出会っているか出会っていないかは、事件解決の成否を握る重要事項。接触できる機会を逃すな！



▲ここでナースジューズを発見したということは、あなたの人生がもうすぐ終わるということを示している。

©ELF.1996

野々村病院の人々

分岐するシナリオ

システム自体は、オーソドックスなアドベンチャーゲームのそれ。次々とメッセージが表示され、ストーリーが進む。ある程度進むと選択肢が出現する。数は多くないが、しかし選択肢をひとつ選び、その行動をとるごとに時間を消費してしまうという設定になっているため、同じしらみつぶしにすべての選択肢を当たっていくにしても、どれからどう当たっていくかという順番により、ストーリーの展開は大きく変わっていく。

この順番を間違えると、事件解決の鍵を握る人物に出会えずじまいとなることもあり、その場合はたとえシナリオを終盤まで進めたとしても、バッドエンディングからは逃れ得ない。どの女性が最後にパートナーになるか、あるいはグッドエンディングを迎えられるかということを決定づける分岐は、シナリオの前半にある。この見極めが、攻略の要となるのだ。

▲冒頭、事務所内で涼子と出会った場合。琢磨呂は足を骨折し、野々村病院での入院加療を余儀なくされる。

▲事務所から出ようとした場合。やはり骨折は免れない。上の写真より露出度が少ないが、一応見えている。

琢磨呂の恋の行方

パソコンゲームの場合、性描写の場面をつくりやすくするためにプレイヤーの操る主人公はいたずらにスケベオヤジ、かつ傲慢で非常識、くだらないセクハラのようなボケたセリフを吐きまくるのが多いようだ。琢磨呂が魅力的に見えるのは、このようなつまらなくなりがちなタイプの主人公に確かなキャラクターを付与したためだろう。重要なのは、いかにしてヒロインを引き立たせるかだ。グッドエンディングの場面では「紅茶をどちらの女性に注いでもらうか」という選択をし、パートナーを選ぶことになる。この場面に登場する女性キャラクターはふたり。女探偵の涼子と、もうひとりは看護婦の美保or梨恵。どちらの看護婦が最終場面に登場するかは、それまでのゲームの展開で増減する、好感度により決まる。だから、もし美保か梨恵と仲良くなりたいのであれば、ゲームの序盤から意中の相手の好感度を上げ、そうでないほうの好感度を下げるといった操作が必要になってくる。

白衣の天使タイプの梨恵、本当は心根の優しい(ある意味純情な)気の強い美保、そして高慢な美人の涼子と、パートナー選びの対象となる3人の性格はバラバラ。全員分のエンディングを見るまで、そして3人以外の女性たちの魅惑のCGを拝むまで、何度でもプレイし直そう。

▲傲岸不遜な態度（と琢磨呂には見える）涼子に鉄拳制裁。ただし殴るのではなく、つかんでビビらせる。

▲噂の選択肢。どっちを選んでも選ばれなかったほうはつらい。真面目な男性なら胸が痛むかもしれない。

▲気の強い人にありがちな「本当は優しい」系の性格をしている美保。惚れこみやすいタイプと見た。

NOëL

パイオニアLDC

プレイステーション
◆メモリーカード容量 ……1
◆プレイ人数 ………1人用
◆価格 ………………6,800円
(PS THE BEST:2,800円)
◆発売日 ……………1996年7月26日
◆対応 ………………マウス対応

TEXT……………………植竹 貴史

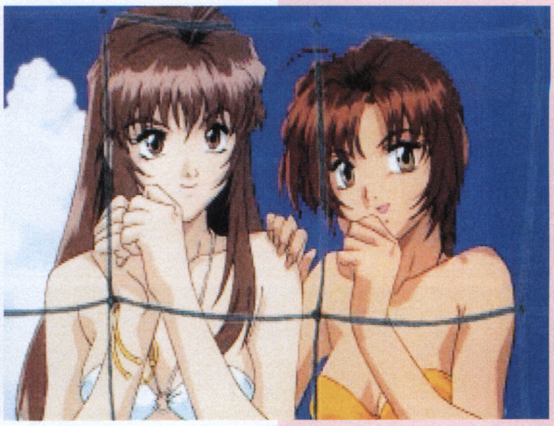
世界初の「アタッチメント・ソフト」3人の女の子と〝お話〟しましょ!

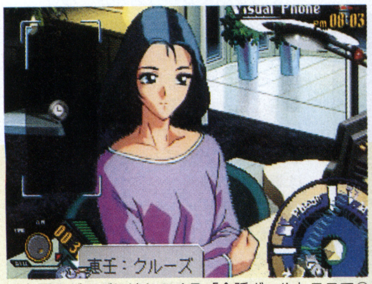
出逢いは夏の海 再会はモニター越しに

コンピュータによるネットワークや「ビジュアルフォン」と呼ばれるテレビ電話が普及し、人とのコミュニケーションの幅が広がった時代。そんな架空の、しかし、いつかやってくるかもしれない世界。その世界の住人として普通に生活する高校生、清水代歩、岡野由香、佐野倉恵壬。東京湾の埋め建て地に作られた実験モデル都市「臨海区」に住む彼女たちは、夏のリゾートでひとりの青年に出逢う。時は9月。その青年——プレイヤーのビジュアルフォンに突然、代歩からのコールが入る。

「会話すること」をシミュレートした意欲作

本作は「会話」をシミュレートした「アタッチメント・ソフト」。当然ながら、明確な目的というものがない。プレイヤーは気ままに女の子たちとの会話を楽しめばいいのだ。さて、気ままに、とは書いたが、実際の操作はなかなか忙しい。女の子にアクセスして彼女のおしゃべりを聞いていると、画面左下に表示されたゲージに「会話ボール」が流れてくる。これが、女の子が話している〝話題〟。この話題について話す場合、カーソルで会話ボールを拾い上げ、プールウィンドウへ送り、そこでさらにクリックする。ただし、会話はリアルタイムに進行するため、次から次へと会話ボールが流れてくる。どの話題を選ぶか、瞬時に判断しなければならないのである。この〝間〟が現実の会話に近い緊張感を生みだすのだ。





▲左下のゲージに流れてくる「会話ボール」ここで○ボタンを押すと上のプールウィンドウへ移動。

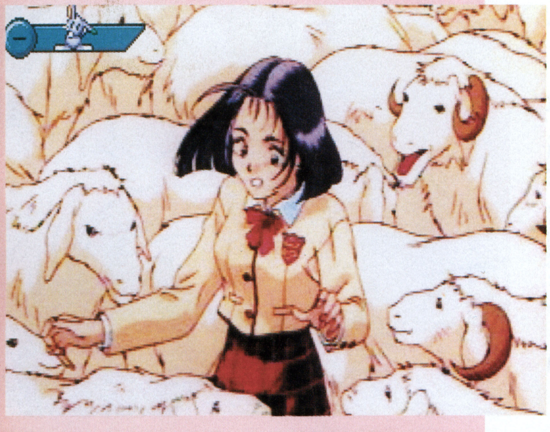
▲会話できる3人の女の子。ただし、代歩からIDを教えてもらうまで由香と恵壬にはアクセスできない。

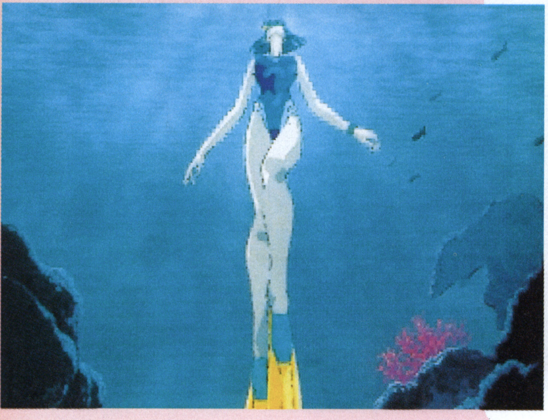
▲時間帯が合えばこんな姿も! すぐに切られちゃうけど。まだまだレアなシーンも……。

▲オープニングではデジタル処理を施されたムービーを見ることができる。さすが映像のパイオニアLDC!

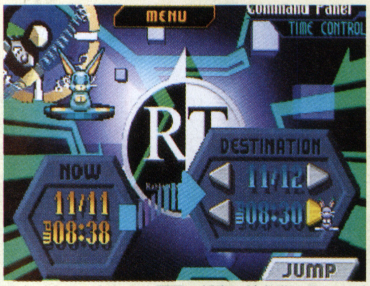
©1996 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

NOëL





▲ネットワークエージェントではこんなものまで調べられる。ちなみに「たらふく」というのは猫の名前。

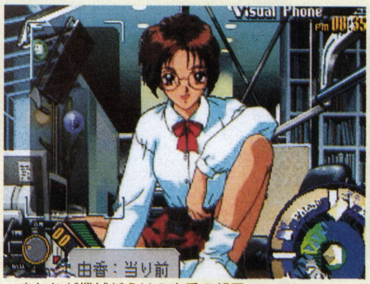


▲タイムコントロール画面。任意に時を進めることが可能。なお、セーブすると自動的に1日進む。

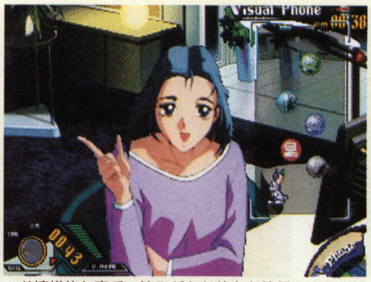
■ネットワークについて

『NOëL』は近未来のネットワークを摸したつくりになっている。当然、ビジュアルフォン以外の機能も利用できる。そのひとつが「ビジュアルメール」。ときどき代歩たちから送られてくるこのメールは、3人のうちの誰かが編集した画像であり、ムービーとして鑑賞可能になっている(ただし、ビジュアルフォンによって特定の話題を話しておかないと送られてはこない)。このビジュアルメール、ビデオ感覚で見ることができ、再生、停止、リピートなどもOK。話題に応じて何種類か存在するが、すべてディスク2に収録されているので、見る際にはCDの交換作業が必要だ。そしてもうひとつの機能は「ネットワークエージェント」。これはネットワークを通じて未来世界の情報を得る機能。得られる情報はまさに千差万別。代歩の飼っている猫のことまでわかってしまう。

▲ヒロイン的存在の代歩ちゃん。活発で明るい彼女も、話題がなくなると退屈そう。早く会話ボールを送ろう。



▲まわりが機械だらけの由香の部屋。いつもフローリングの床に座りこんで作業をしているらしい。



▲お嬢様的な恵壬。沈みがちな彼女を笑顔にするのはプレイヤーの役目……なのか!?

■代歩・由香・恵壬とは!?

『NOëL』に登場する3人の女の子──清水代歩、岡野由香、佐野倉恵壬──は臨海区にある河珂(こうか)高校の3年生。それぞれの女の子は性格も趣味もまったく違うものの、中学からの親友同士だ。夏休みを利用してやってきたリゾートビーチでこの3人とプレイヤーとが出逢う。ここではその3人を紹介していこう。プレイヤーに最初にコールしてくるのは清水代歩(しみず・かほ)。はやりモノ好きでおしゃべりでうつり気という、いわゆる現代的な女の子。とにかくよくしゃべるので会話ボールを拾うだけでも大変だが、話題に富んでいるので会話時間もついつい長くなる。

2人目の岡野由香(おかの・ゆか)はコンピュータや機械に詳しい(というよりメカおたくの)女の子。住んでいる場所と名前からプレイヤーのIDを探しだしたのは彼女とのこと。自分が興味のないことには無関心なので話題を選んで会話しなければならない。

3人目の佐野倉恵壬(さのくら・えみ)は、一言で言ってしまえばガードが硬い。人見知りが激しく、最初はプレイヤーとの会話もどこかぎこちない。全国レベルの短距離ランナーで、陸上部のアイドル的存在ながら、周囲に騒がれるのが好きではないらしい。とにかく真面目な性格で、部活も一生懸命取り組んでいるためアクセスしてもアンサリングマシン(留守電)が出ることが多い。

下級生
（18歳以上推奨）

サターン
◆バックアップメモリー …126以上
◆プレイ人数 ………1人用
◆価格 ………………7800円
◆発売日 ……………96年4月25日
◆対応 ………………なし

エルフ

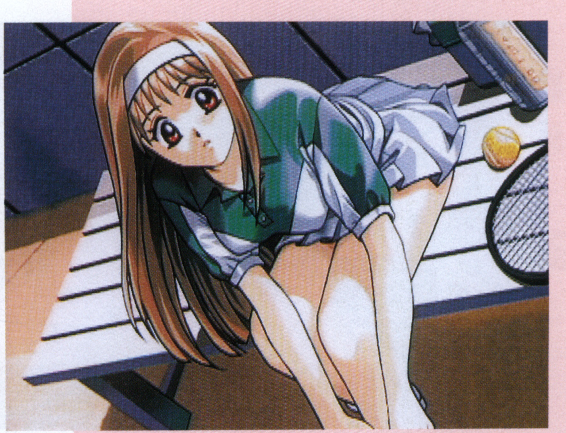
TEXT……………………堂坂 香月

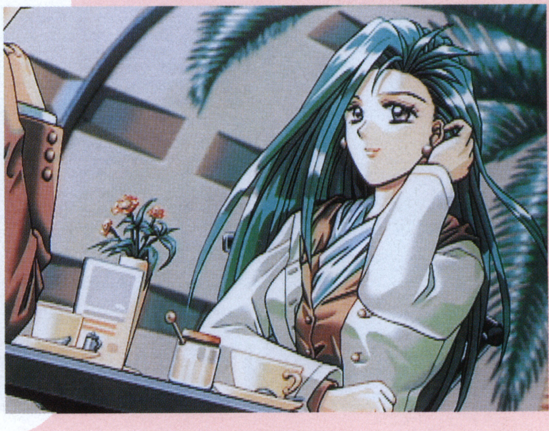
ごく普通に過ぎていく高校生最後の「特別」な1年

現実を巧みに映した恋愛ゲーム

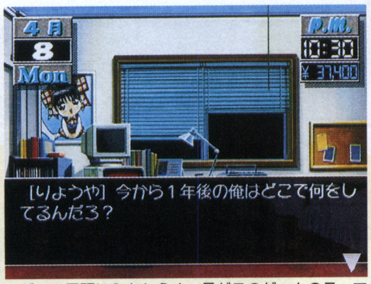
現在では1ジャンルとして定着した観のあるギャルゲーだが、その先駆けはエルフがパソコンで発表した「同級生」であろう。本作はより、リアルな恋愛を楽しめるようにシステム面等を全作からパワーアップさせた作品なのだ。プレイヤーは卯月学園の高校3年生として、最後の1年間を様々な人（女の子）と出会い、関係を育みながら過ごすことになる。ハードがサターンになったことで、Hシーンがひかえめになるのは必然だが、本作の魅力はそれにより損なわれるものではない。女の子と親しくなる過程のゲームバランスは絶妙であり、自分を見て微笑んでくれたときのあの嬉しさは何事にも代え難い。

そして、本作が秀作たる由縁は、もう一つあげられる。ゲーム冒頭の「来年の今頃は何をしているのか」という問いから始まるメッセージが象徴するような、高校最後の年という、未来への不安と希望が入り交じる特別な年を描ききったところにあるのだ。あくまでもメインは恋愛だが、その過程で女の子たちが友情や進路、ときには自分自身に悩む姿が丁寧に書かれているため、いつしかその中に、自らの学生時代を見いだしてしまうときもあるのだ。限られた時間の中で、何かに夢中になりながら過ごした日々のたわいなさが、ゲーム中に見事に表されているのが、何よりも素晴らしいのである。昔を懐かしみながら昨日を思い出しながらプレイしてほしい。





▲イベントは女の子とだけではない。主人公のまわりの男の子たちもまた、一年を通して成長していく。



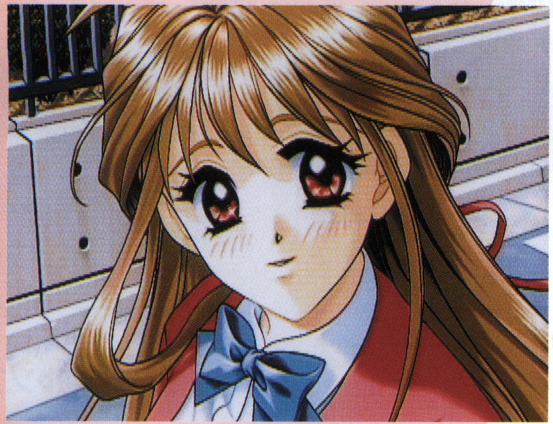
▲ゲーム冒頭にふともらす一言がこのゲームのテーマを象徴している。特別な一年の始まりだ。

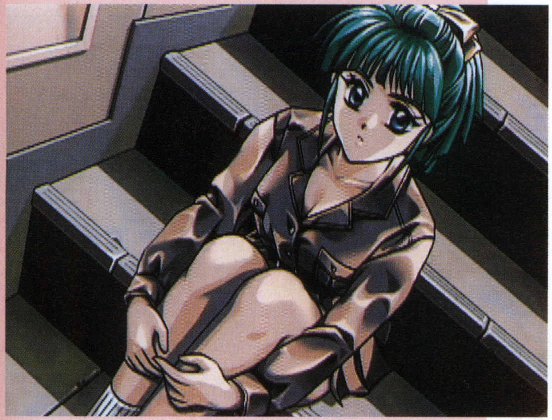
▲ゲーム中すべての女の子が主人公に好感を持っているわけではない。しかし、きっかけがあれば……。

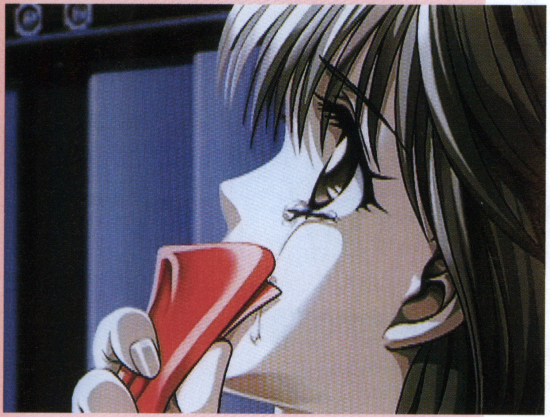
▲ゲーム中幾度となく不思議な振る舞いをするティナ。エンディングにすべての理由が明らかになるぞ。

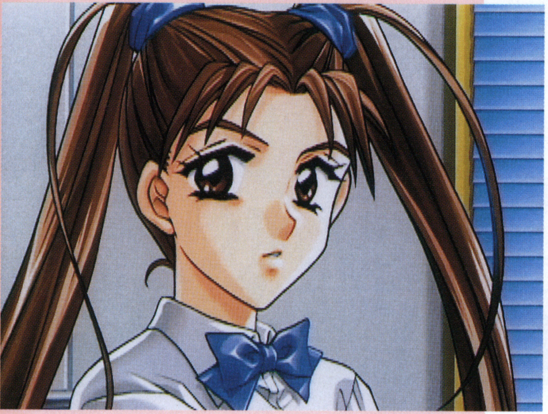
©ELF.1997

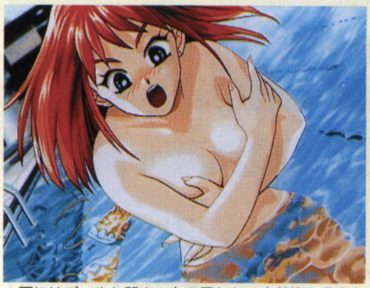
下級生



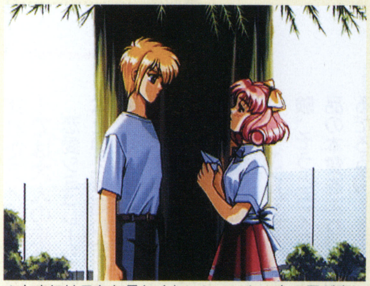








▲夏にはプールも開き、女の子たちの水着姿も見られる。季節感あふれる数々のイベントが一人につき20前後ある。



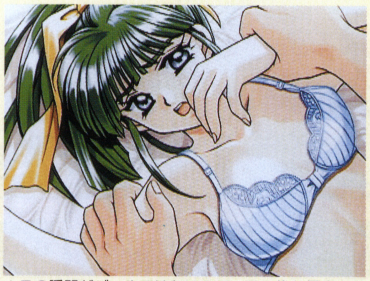
▲ときにはこんな見たくないシーンも。女の子が恋に落ちるのは、決して主人公だけではないのだ。

■世界を彩る少女たち

ゲームに登場し、主人公と恋に落ちる女の子たちは全部で13人。アイドル的存在である瑞穂、主人公に強烈な思いを寄せる下級生愛、そして、空飛ぶ(!?)遠い南国のプリンセスティナなど、様々な個性の持ち主だ。四季を通して起こるイベントは様々で、それぞれに美しいCGが用意されている。イベント数は多く、しかも分岐が用意されているので全て見るためにも何度もプレイすることになる。キャラクターデザインを手掛ける門井亜矢氏は、アマチュア時代から圧倒的な人気と実力を誇り、その魅力は本作でも遺憾なく発揮されている。彼女の描く女の子たちは、どちらかといえば健康美にあふれていて、あまりいやらしいという感じはしない。そういう観点から見ると、普段はこの系統のゲームを敬遠しがちな女の子にも比較的プレイしやすいゲームであるといえよう。

▲会話のあちこちに設けられた選択肢。相手のことをよく理解し、思いやる心が大事になってくる。

▲相手を家まで送り、離れたくない気持ちを共有する瞬間。ただし、自分の欲望を押しつけると怒られる。



▲この瞬間がゴールではないので、この後も何度となく結ばれていくはず。ちなみに毎回セリフが変わる。

■基本は相手への理解

女の子と恋に落ちるには、まず彼女たちと出会わなければならない。土曜の放課後と日曜に卯月町を歩き回り、彼女たちと出会い、会話により理解を深めていこう。このとき相手を傷つけると、二度と振り向いてもらえなくなる場合もあるので、慎重にいくべし。好感度がある程度あがれば、デートにも誘えるが、デート費用は街に6個所あるアルバイトで稼がなくてはならない。相手の好みと、自分の財布にあわせて場所を決めよう。このようにして、静かに愛を育んでいけば、いつか、互いに相手と結ばれたいと思うはず。本作ではHは目的でなく、あくまでも自然の成り行きとして定義されている。だから、どんなに2人の愛が深く確かなものと感じていても、キスもまだなのに体を求めたところで上手くはいかないし、ただ結ばれてそれでおしまいではハッピーエンドは望めない。そのあたりは非常に現実味がある、ゴールのない恋愛が描かれている。

また、ティナだけは、他の女の子たちとは違う接し方が必要になる。主人公を健気に思う彼女と共に幸せになりたいと思うなら、彼女の誠意に真剣に応えることが鍵となるのだ。

やがて一年が過ぎると、卒業後の風景が流れ一番好感度の高かった女の子とのエンディングを迎える。(そのあたりが「同級生」と違うところだ)。卒業後、あなたの側にいる女の子は果たして……。

リフレイン ラブ
～あなたに逢いたい～

リバーヒルソフト

プレイステーション
- ◆メモリーカード容量 ……2
- ◆プレイ人数 ………１人用
- ◆価格 ………………6000円
- ◆発売日 ……………97年3月14日
- ◆対応 ………………なし

TEXT……………………野本 由起

大学生活最後のクリスマス キミの隣りにいるのは……？

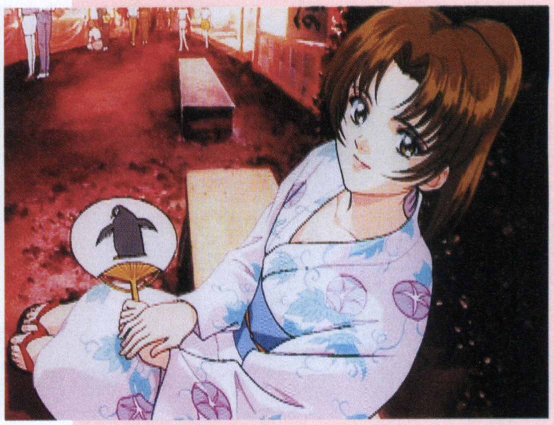
惚れたアノ娘に一直線！…では大人の恋は実らない

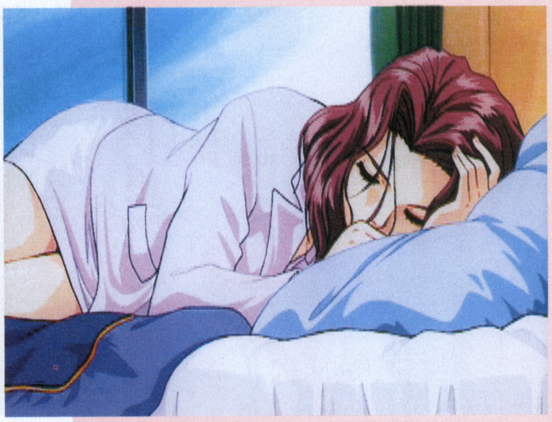
恋愛シミュレーションの主人公といえば高校生。そんな常識を覆したのが『リフレインラブ』。このソフトは、大学卒業を間近に控えた男女7人、その恋愛と友情を描いたドラマである。恋愛SLGというより、キャンパスライフの疑似体験。そうとらえた方が、この作品の本質をより深く理解できるだろう。

高校生ならば、好きなアノ娘に一直線の視野狭窄状態も許される。でも、大学生にもなって鼻息あらく女の子を追っかけてるようでは、男として、いや人としてどうかと思う。たまには友人と飲みにいかなきゃいけないし、友達感覚でつき合える女の子のひとりやふたり用意しておきたい。あくまでライトに、あくまでスマートに女の子との仲を深める。これこそこのゲームの、他にはない醍醐味なのである。

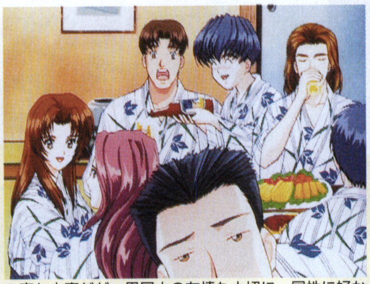
AVGとSLG、ふたつが融合した新鮮なシステム

大学4年の初夏からクリスマスまでの半年間、プレイヤーは大学生活を満喫する。そのシステムがまた心憎い。街を歩き回り、出会った人と会話するウロウロ式AVGと育成SLG、このふたつを融合したシステムとなっているのだ。女の子と親しくなるには、街に出なくてはならないし、ステイタスを上げるには育成に励まなくてはならない。さらに、デート費用を捻出するべくアルバイトにも精を出す。SLGはとかく単調になりがちだが、このソフトは最後までプレイヤーを飽きさせない。

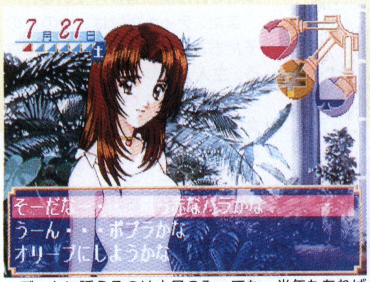




▲イベントシーンも盛りだくさん。女子大生のまぶしい肢体が……。オトナの女性もいいモンです



▲恋も大事だが、男同士の友情も大切に。同性に好かれる人は、異性にもモテるっていうし……

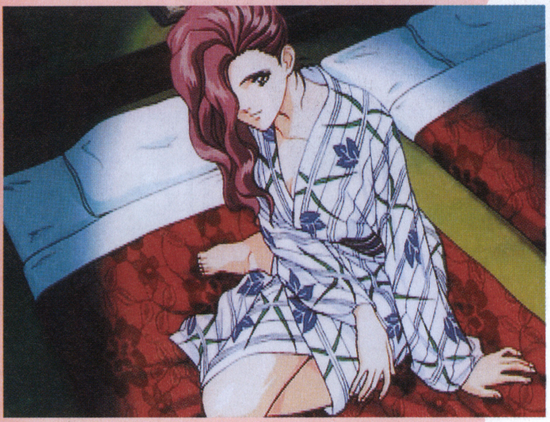


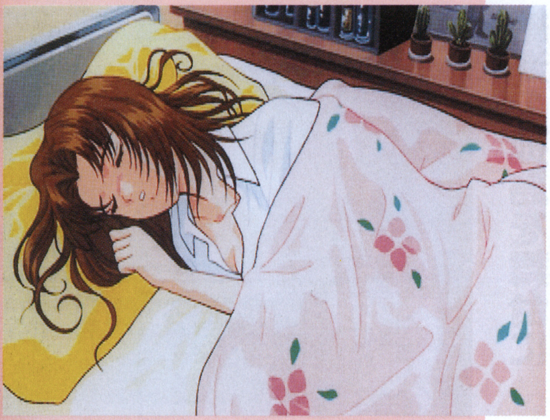
▲デートに誘えるのは土日のみ。でも、半年もあれば相当な回数のデートを重ねることができるのだ

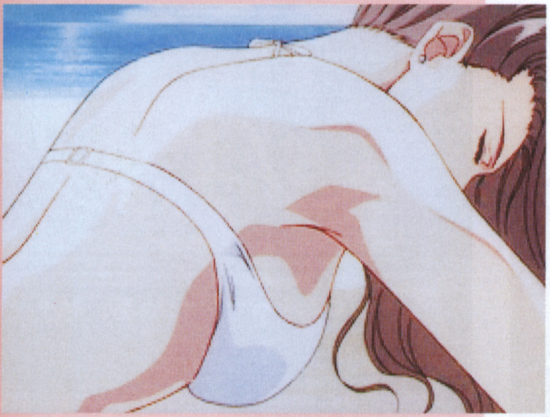
▲デート費用は、やっぱり男が出したい。でも当然フトコロはその分寂しくなるんだよね……

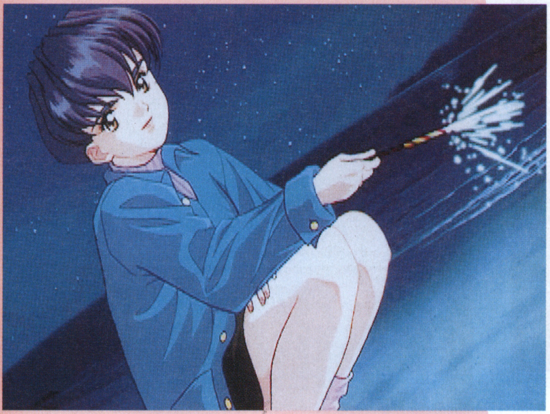
©1997 Riverhillsoft Inc.

リフレインラブ









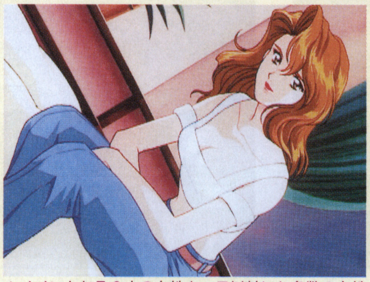
▲夜の海で、朋美をはさんでライバル宣言。恋のバトルは正々堂々と……なんて青春ですな

▲男の呼び出しと女の子の誘い、どちらを選ぶかによってパラメータが変化する。難しい選択だ

▲誰が誰を好きなのか、はっきりさせよう。男４人が集結して、告白大会を開催するが……

■男4：女3 恋の争奪戦

このゲームに登場するのは、主人公を含めて男女7人。……ということは、このグループ内でカップルが誕生した場合、だれかひとりがアブれることになる。男4人に対し、女性は3人なので、ひとり寂しく膝を抱えるハメになるのは当然男。ヒロイン格の朋美を狙うのは、ちょっとキムタク入った哲哉、セクシーお嬢・祥子をターゲットとするのは、体育会系マッチョ君・昴介、ボーイッシュな幼なじみの蘭に恋するのは、お調子者の関西人・泰蔵。それぞれの女の子に、それぞれ思いを寄せる男がいる。主人公は、誰をターゲットとしても友人と恋の争奪戦を繰り広げるハメになる。アブれるのはキミか、それともライバルか。この辺りの駆け引きは非常にスリリング。友人宅に集まって男同士で共同戦線を張ったり、夜の海でライバル宣言されたり、温泉旅行で牽制し合ったり。青春映画のように、ちょっぴり青臭くもさわやかな恋と友情のドラマが展開される。ゲームの最後に7人の3年後を描いたエピローグが流れるのだが、場合によっては密かに恋心を抱いていたあこがれの彼女が、グループ内の男とくっついていることもある。現実にありそうな光景だけに、なんとも切なくほろ苦い思いを抱かされる。プレイし終えた後に、ふと自分の卒業アルバムをめくってみたくなる、そんなノスタルジックな余韻が残るソフトとなっている。



▲メインとなる３人の女性キャラ以外にも多数の女性が登場。美人ぞろいなので思わず目移りしてしまう

▲サブキャラの女性にもイベントが多数用意されている。すべて見るには、苦戦を強いられるはず

■登場キャラは総勢26名

メインとなるキャラクターは、先に挙げた7人だが、それ以外のキャラクターも多数登場する。その数合計19名にものぼり、他の恋愛SLGでは例を見ないボリュームとなっている。

彼らの登場の仕方は様々。バイト先の先輩だったり、行きつけの喫茶店の娘だったり。男性キャラの場合、あこがれの彼女につきまとうストーカーとして登場することもある。女性キャラはどれも美人ぞろいで、思わずちょっかいを出したくなるけれど、残念ながら彼女たちにアプローチすることはできない。しかし、それぞれがエピソードを持ち、イベントCGも用意されているので、単なる脇役以上の存在感を出している。彼女たちに出会うには、とにかく街全体をくまなく歩き回ること。月ごとにバイト先をチェックするのも大切。ときには朋美以外の女の子に目を奪われるのもいいのでは？

DESIRE
（18歳以上推奨）

イマディオ

◆バックアップメモリー …39・プレイデータ
◆プレイ人数 ………1人用
◆価格 ………………6800円
◆発売日 ……………97年9月11日
◆対応 ………………なし

TEXT…………………………藤井 浩

絶海の孤島を舞台にからまり合うふたつのストーリー

マルチサイトの醍醐味がたっぷり味わえるADV

南海の島に建造された巨大な研究施設「デザイア」。そこでは、謎に満ちたある企みが進行していた。デザイアの秘密を探るため単身島へ乗り込む新聞記者のアルバート（アル）。そしてちょうど同じころ、研究員としてデザイア内部にいたアルの恋人・マコトも不吉な予感に心をつき動かされていた……。

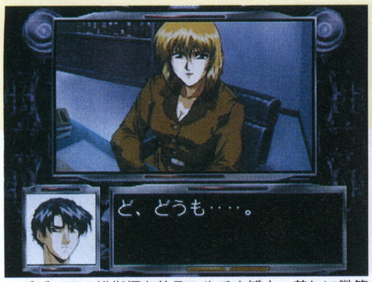
『DESIRE』は、イマディオが『EVE burst error』に続いて放った「マルチサイトADV」の第2弾。とはいえベースとなった18禁パソコンゲーム版（発売・シーズウェア）のリリースは本作の方が『EVE……』パソコン版より先であり、同じストーリーを2人のキャラの視点で追うマルチサイトのルーツは実は『DESIRE』の方にこそある。今回のサターンへの移植に際しても重厚なシナリオは健在で、元祖マルチサイトの風格を見せつけてくれる。

キャラデザインは『EVE……』に引き続き田島直氏が担当。またCVでは、主人公のひとりマコトに氷上〝カオ〟恭子、物語のキーを握る少女ティーナに川上〝ウテナ〟とも子など、人気若手声優を多数起用。その一方で池田昌子や青野武といったベテラン陣も配して深みを与えている。

18禁パソゲーからの移植であり、このサターン版でも18歳以上推奨である本作だが、露骨なH描写はさほどない。その分、濃密なストーリーを堪能していただきたい作品だ。

▲海岸でアルに助けられてから、彼を慕う少女ティーナ。得意技は「愛のタックル攻撃」？

▲ティーナべったりのアルにむっつり顔のマコト。しかしふたりを引き離すもっと重大なできごとが…

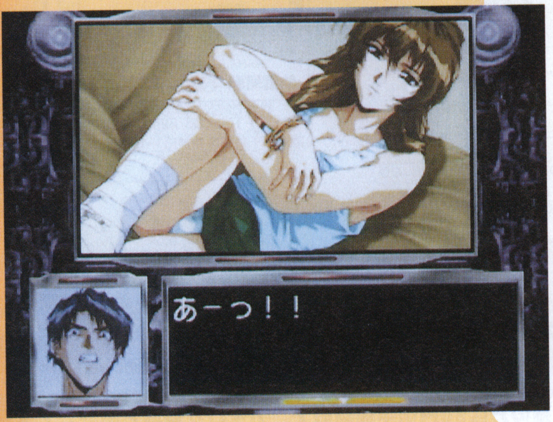


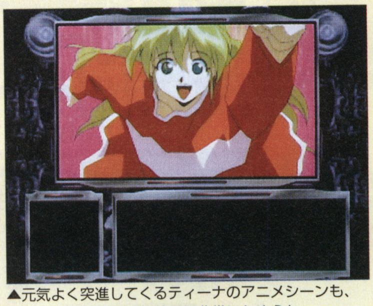
▲デザイアの総指揮を執るマルチナ博士。美しい微笑みの裏に、言い知れぬ闇をたたえた女性

▲技術主任としてデザイアの中枢にたずさわるマコトにも、触れることのできない秘密とは？

©1994/1997 C's ware All Rights Reserved.

DESIRE




▲元気よく突進してくるティーナのアニメシーンも、ルシッドモーションの効用で非常になめらか

▲声優のボイスを解析し、適切な口パクを表示するAVSS。キャラが本当に語り掛けてくるようだ

■ドラマを盛り上げる新システム

『DESIRE』最大の特徴はもちろんマルチサイトシステムだが、本作には映像面にも数々の新機軸が盛り込まれている。

そのひとつが、「ルシッドモーション」と呼ばれるムービー再生技術。一般にムービーが不得手だと言われるサターンでも、高画質で引っ掛かりのないアニメシーンを表示することができる。また、アニメシーンの総量も『EVE…』の約2倍となった。

もうひとつは、母音自動判別システム（AVSS）。これはいわゆる「口パク」を声優のボイスにシンクロさせる技術で、キャラの実在感を飛躍的に向上させる。

他にもメインのグラフィックとは独立したフェイスウィンドウ（キャラの表情を表示するエリア）を設け、そのシーンでのキャラの微妙な表情をプレイヤーに示すなど、すべてはプレイヤーが物語にのめり込むための配慮と言える。

▲記憶を失ったまま、アルが預かることになったティーナ。彼女の過去とデザイアの関係は？

▲デザイア内の不穏な動きもあって、アルとの間が冷えつつあるマコト。その隙を縫って誘惑が…

▲デザイアの中をかけめぐる陰謀、その中にマコトとアルはいやおうなく巻き込まれていく

■複雑に交錯するストーリー

94年リリースの18禁パソコンゲーム『DESIRE～背徳の螺旋～』は、過激なHシーンたっぷりの作品だった。今回のサターン移植に際してそのようなシーンはかなり見直されたが、基本的なストーリー展開はほとんど変わっていない。本作がいかに確固としたシナリオを持っているかがわかる。

物語は、まずアルの視点で始まる。謎の施設デザイアに軍事研究のにおいを嗅ぎつけたアルは、なんとか取材許可を取りつけて島へと降り立つ。しかしそこで出会った記憶喪失の少女・ティーナが、アルをデザイアの深淵に潜む思いもよらない陰謀へと誘っていく。次々に起こる血なまぐさい事件、あやしくうごめく策謀。アルに冷たく接するマコトは、なにかを知っているのか……。

アルの視点でいったん物語を終えると、プレイヤーはデザイア技術主任・マコトとなってデザイアの謎を内部から追うことになる。アルとマコト、ふたりが歩む道はあたかもDNAの二重螺旋のように絡まり合いながら、恐るべき真実へと到達する。そしてすべてが終わったあと、ふたつの螺旋を包み込むようにして現われるもうひとつの螺旋が……。

物語の最後、このゲームには一種の「どんでん返し」が用意されている。だがそれは「騙された」とか「引っかかった」という類のものではない。プレイヤーの心に感動とせつなさを刻むこのラストを、どうか見届けてほしい。

Piaキャロットへ　ようこそ!!2　全144種
通販価格 1BOX 5850円

ブルーブレイカー　全149種
通販価格 1BOX 5850円

12月までに発売されるブロッコリーハイブリッドカードコレクション

各1袋10枚入　1BOX15袋入

ハイブリッドカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます。

新作も続々登場！

12月発売！ 二重マル

ヴァルアブル・ジオ
通販価格一ボックス5850円

フォトジェニック
通販価格一ボックス5850円

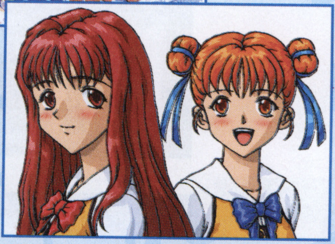
放課後恋愛クラブ
通販価格一ボックス5850円

©LIBIDO©1997 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.©FALCOM©戯画 1993,1994.©SUNSOFT©フィルインカフェ©ゼロシステム©すぎやま現象©HuneX©NEC Home Electronics,Ltd.1996

ポスターベンダー稼働中！

ゲーマーズ各店に設置

Piaキャロットへようこそ!!2
全7種
スペシャル1


放課後恋愛倶楽部
全13種
スペシャル1

Piaキャロットへようこそ!!2
コスチュームパラダイス製
本体価格49800円
こちらの商品の通販はおこなっておりません

センチメンタルグラフティ 制服コレクション

サイズ各 S・M・L

各々に生徒手帳・学生証・校章付！
また、付属の葉書で秘密の企画に応募できるぞ！
(但し男子は遠慮してね♡)

限定 各300着

第一弾12月16日発売！

①沢渡ほのか 本体価格39800円 通販価格42000円
②永倉えみる 本体価格38800円 通販価格41000円
③杉原真奈美 本体価格39800円 通販価格42000円
④山本るりか 本体価格44800円 通販価格47000円

第二弾1月20日発売！

⑤綾崎若菜 (予価)本体価格48000円
⑥安達妙子 (予価)本体価格29800円
⑦星野明日香 (予価)本体価格29800円
⑧森井夏穂 (予価)本体価格29800円

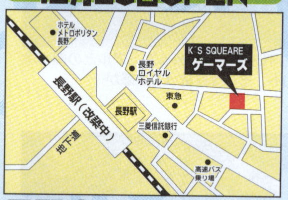
12/5～98年1/25迄ゲーマーズ全店でリニューアルセール実施中！

ゲーマーズ祭開催 1月25日(日) 10:30～15:00
ワールドインポートマート4F　A1ホール

12月13日OPEN

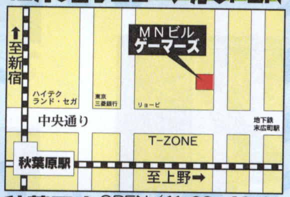
藤沢店 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2
小田急プラザB1サンパティーク内

12月20日OPEN

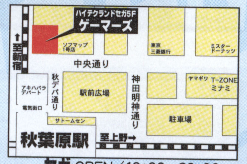


長野店 OPEN／11:00～20:00
長野県長野市千歳町1-3-6
K'S SQUEARE 2F（タワーレコード下）

12月5日リニューアルOPEN

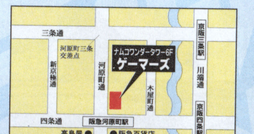


秋葉原店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00）
TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5　MNビル



セガゲーマーズ OPEN／10:00～20:00
TEL／03-5256-8123（代）
東京都千代田区外神田1-10-9
ハイテクランドセガ5F

池袋店 OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



京都店 OPEN／10:00～23:30
TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

新宿店 OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンタ　MORE5F

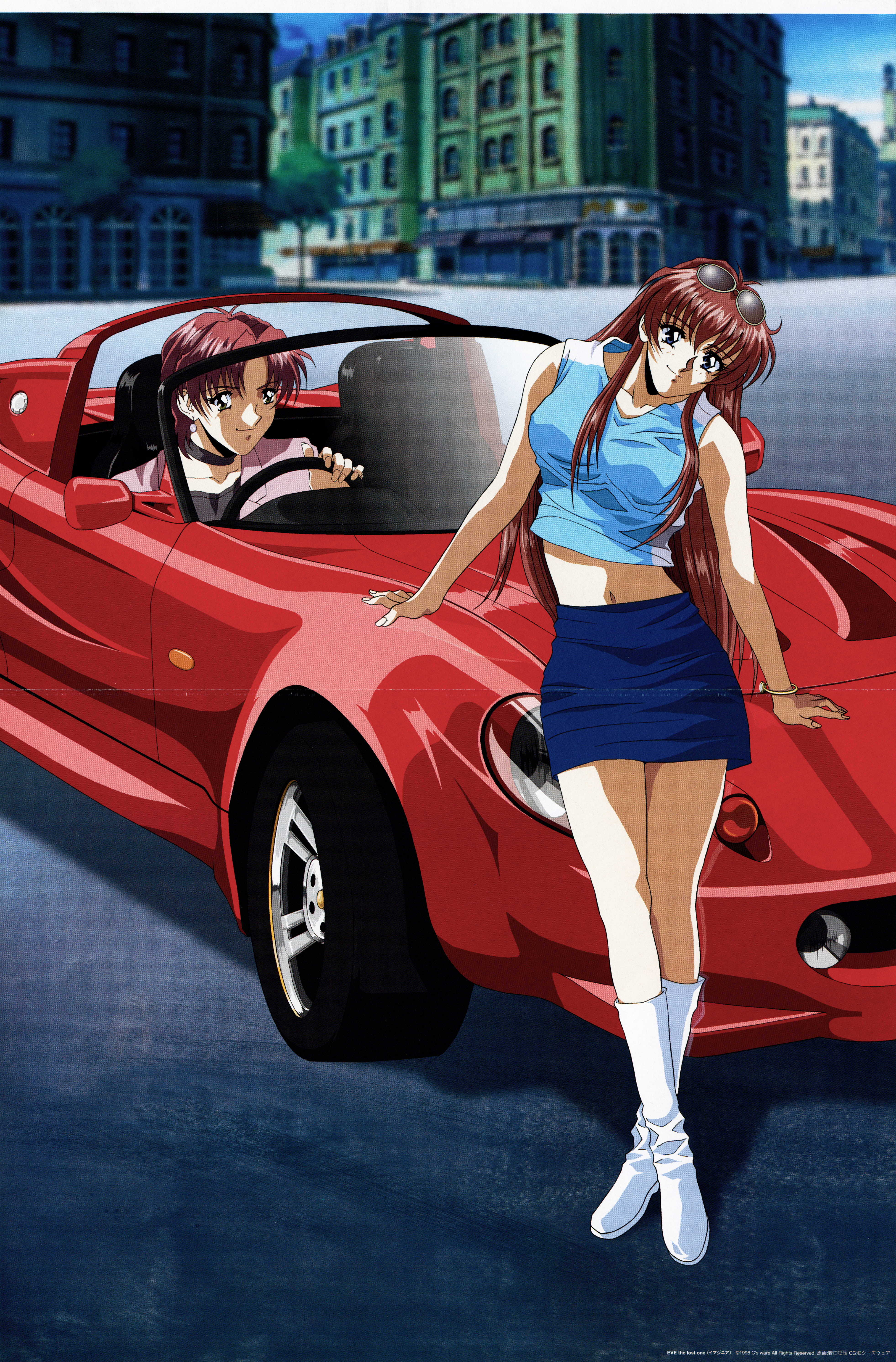
ゲーム関連商品専門店
GAMERS

ゲーマーズが冬コミに出展するぞ！当日の目玉商品を一気に大紹介だ！

＊ドリームジェネレーション関連グッズ　＊ヒューネックスブースとの共同展開！
水上広樹氏キャラデザの「ファーストキス」関連グッズ

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーZB 係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp：//www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp



EVE the lost one（イマジニア） ©1998 C's ware All Rights Reserved. 原画;野口征恒 CG;©シーズウェア

YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.
elf
この世の果てで恋を唄う少女 YU−NO（エルフ） ©elf 1997

巻末特別企画1
人気キャラクターフィギュア
一挙39体掲載！

絶対美少女ゲーム読本

美少女キャラクター
ガレージキットの世界

巻末特別企画2
今、
不死鳥のように
燃え立つ
アニメゲーム魂

キミはPC-FXを見たか!?

マリー(1/8)／¥19,800／海洋堂／レジンキャストキット／人気原型師、香川雅彦氏入魂の作品。ふたりの妖精さんやアクセサリー類が背景となる世界観を存分に感じさせてくれる。インテリアとしても通用するアート性が魅力。

巻末特別企画　人気キャラクターフィギュア39体一挙掲載！

美少女キャラクター ガレージキットの世界

もう2Dだけじゃ物足りない!?
そんなファンの熱望に触発されたのか、
ガレージキット市場でもゲームヒロインたちは大人気。
『トゥルー・ラブ』『マリー』から『ナデシコ』まで、
ゲームファン必見の美少女フィギュアたちを
4ページにわたり一挙掲載する！

3Dの世界に舞い降りた華麗なる女神たち

2Dコンプレックスなどという言葉もあるが、2Dであること自体に意義を見出だしているゲームファンはまれだ。『デッド オア アライブ』や『まじかるで～と』などの3Dポリゴン美少女も人気だし、2Dキャラクターの3D化に執念を燃やすファンもいる。そう、フィギュアの世界だ。

最近はアクションフィギュアブームで〝フィギュア〟という言葉の知名度もアップしたが、早い話がフィギュアとは人形のこと。特にゲームやアニメの美少女ファンの間でフィギュアと言えば、大量流通しない〝ガレージキット〟のフィギュアを指す。熟練の原型師たちが完全な手作りで原型を制作し、プラキャストやソフトビニールといった独自の素材で複製された美少女たち。仮そめの肉体を与えられ3Dの世界に舞い降りた彼女たちには、モニターを通して見るだけでは決して感じることのできない、鮮烈な存在感とはかない美しさが共存する。

以前はアニメキャラクターが中心だったフィギュア市場だが、現在はゲームキャラクターのフィギュアも増え、また以前より手に入りやすくもなっている。

塗装などの難関は残されているとは言え、それもまたガレージキットの楽しみのひとつ。また、塗装済み完成状態で販売されるものも増えてきた。お気に入りのゲームヒロインを見つけたら、次はガレージキットで彼女たちの新たな魅力を発見してみてはどうだろう。

©GUST CO.,LTD. 1997

トゥルー・ラブストーリー

改訂版『Remember My Heart』の発売で人気絶頂の恋愛シミュレーションからヒロイン４人を香川雅彦氏が立体化。今後も新作が続々登場する模様。

▶桂木綾音(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／何気ないしぐさに桂木綾音の魅力が凝縮されている。

▶南弥生(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／猫を抱いたポーズがカワイイ。

▶広瀬のぞみ(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／家庭的な雰囲気が魅力。

▶後藤育美(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／ボーイッシュな魅力を再現。

▶桂木綾音・水着(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／パレオがキュートな水着版。濡れた髪をかき上げるしぐさもグッド！

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

カプコンの恋愛クイズゲーム。
原型師は寺岡邦明氏。

▶想鐘サキ(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／地球防衛軍の戦闘服がカッコええ！ ポーズもおステキです。

◀妖精(1/1)／¥6,800／海洋堂／レジンキャストキット／羽根付きバージョンとのコンパチブルキット。羽根は透明レジン製。

▶森次メグミ(1/8)／¥5、800／海洋堂／レジンキャストキット／原画そのままの上品な雰囲気が魅力的だ。

▲星野明日香(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／なびくスカートがポイント。

▲山本るりか(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／シンプルなブレザーが新鮮。

▲綾崎若菜(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／ポーズが「お嬢様」している！

▲遠藤晶(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／ルーズソックスのディテールに注目！

◀松岡千恵(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／OLチックな制服姿を再現。

センチメンタルグラフティ

この冬最大の注目作は、ツクダホビーから完成品フィギュアが登場。なんと各ヒロインの誕生日に合わせて発売されるという。保坂美由紀のみ現在制作中。ファンは心して待て！

▲永倉えみる(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／独自の髪型もニーソックスも完全再現されている。

▶森七瀬優(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／独特の雰囲気をつかんでいる。

◀安達妙子(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／飾りのなさが彼女の魅力だ。

▶森杉原真奈美(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／髪型もきちんと再現されている。

▲森井夏穂(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／スポーティな魅力をとらえている。

◀沢渡ほのか(1/6)／¥3,980／ツクダホビー／ソフトビニール完成品／さわやかさと微妙な幼さが共存。

©ASCII ©NECインターチャネル／マーカス ©CAPCOM

ときめきメモリアル

多数のフィギュアが制作されている、元祖恋愛シミュレーション。
最新作を中心に7体を厳選して掲載しよう。

▲虹野沙希ver.3（1/8）／¥4,800／海洋堂／レジンキャストキット／同じく虹野沙希第3弾。お弁当イベントだ！

◀片桐彩子ver.3（1／8）／¥4、800／海洋堂／レジンキャストキット／同じく片桐彩子第3弾。でっかいキャンバスがいいぞ。

◀館林見晴EX・水着（1／5）／¥13、800／海洋堂／レジンキャストキット／ボーメ氏による"みはりん"。1／5のビッグスケールと座りポーズが魅力。

◀紐緒結奈・白衣（1／8）／¥4、800／海洋堂／レジンキャストキット／原型は香川雅彦氏。カッコ良すぎ。下僕にしてください!!

▶紐藤崎詩織ver.3（1／8）／¥4、800／海洋堂／レジンキャストキット／香川雅彦氏の藤崎詩織第3弾。今度は夏服だ。

▶朝日奈夕子（1／5）／¥7、800／海洋堂／ソフトビニール完成品／塗装が出来なくても大丈夫！ 藤崎、虹野、館林に続く塗装済み完成品4作目。原型はボーメ氏。

▶館林見晴・サマードレス（1／8）／¥4、800／海洋堂／レジンキャストキット／こちらは香川雅彦氏によるもの。同じキャラクターでも印象がやや異なる。

私立ジャスティス学園

アーケードの注目作『ジャスティス学園』のために制作された2体。
残念ながら現在のところ非売品だが、ここでは特別に公開しよう。

▲【左】ティファニー／非売品／独特の髪型が見事に立体化されている。【右】ひなた／非売品／ひなたのボーイッシュな魅力を余すことなく再現！

原型師・宮川武より

ゲーム画面中を縦横無尽に駆け回る彼女たちを立体化するにあたり、まずたいせつにしたことは、元気さとかわいらしさです。それぞれの学園を代表するヒロインで、このゲームに花を添えるふたりです。おもいっきりかわいらしく美しく、元気いっぱいに作ってみました。立体にするとイラストや、ゲーム中では見られないまた違った魅力があるものです。どうでしょう、見ていると元気が沸いてくる気がしませんか？

NOëL

異色のおしゃべりソフト『NOëL』。
ヒロインの清水代歩を立体化。

◀清水代歩（1／6）／¥8、600／ホビーハウス翼／レジンキャストキット／原作の持つ都会的なイメージが再現されている。

©KONAMI ©1996 Hunex ©CAPCOM CO.,LTD.

ガレージキットはここで買え！ ショップ&メーカー連絡先

最後に、ここで紹介されたフィギュアが買えるお店と、メーカー連絡先を紹介。在庫確認の電話は忘れずに。

ホビーロビー東京
海洋堂の直営店。『ときめき』ファンはここへ！
営業時間　12:00～20:00(水曜定休)
TEL.03-3253-1951
〒100
東京都千代田区須田町2-23
野村第一ビル1F・B1F

ホビーロビー大阪
こちらも海洋堂直営。関西最大級の品揃え。
営業時間　11:00～20:00(年中無休)
TEL.06-281-8225
〒542
大阪市中央区西心斎橋1-16-8
アメリカ村パルコDUE3

ホビーショップ コトブキヤ立川
都内唯一のコトブキヤ直営店。
営業時間　10:00～19:30
TEL.042-522-3500
〒190
東京都立川市曙町2-2-25
第一デパート3F

ホビーショップ コトブキヤ横浜
横浜のフィギュアショップと言えばココ！
営業時間　平日　11:00～20:30
日・祝10:00～19:30
TEL.045-410-1045
〒221
神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-13-8
第一建設ビル別館8F

ウェーブ・ビージェイ
都内最大級、120坪の売り場面積を持つ模型のデパート。
クレイズの製品がほしければここへ。
営業時間　平日　12:00～21:00
日・祝11:00～20:00
TEL.0422-21-0733
〒180
東京都武蔵野市吉祥寺東町1-11-20

(メーカーtel)

海洋堂通販部	06-909-1220
コトブキヤ通販部	042-572-7780
ムサシヤ	0724-39-6374
クレイズ	027-267-0054
ホビーハウス翼	06-900-3888
ツクダホビー	03-3871-3210

topic
ゲームショップで買える！ 『同級生2 EXTRA BOX』

PS版『同級生2 EXTRA BOX』は人気キャラクター12人のフィギュアが同梱されている。今ならまだ手に入るかも。急げ！

定価￥13,800とお買い得。豪華パッケージも魅力。

大運動会

深夜アニメも大ブレイク中の『大運動会』のあかりちゃんだ。

◀神埼あかり(1/8)/¥5,800/コトブキヤ/レジンキャストキット/あかりらしい元気なポーズで、原作のイメージを完全再現。原型はみすまる☆ましい氏。

ブルーブレイカー

FX発の恋愛RPGからはメインヒロインのアーシャが登場。

▶アーシャ(1/8)/¥6,800/コトブキヤ/レジンキャストキット/片足に重心を置き、風に吹かれる姿が魅力的。原型は徳永浩敏氏。

魔法騎士レイアース

TVアニメはずいぶん前に終了したが、セガサターン版アクションRPGは現在でも通用する名作！OVA『レイアース』も必見だ。

▶獅堂光(1/8)/¥6,800/ムサシヤ/レジンキャストキット/動きのあるポーズがカッコいいのだ。

◀龍咲海(1/8)/¥6,800/ムサシヤ/レジンキャストキット/こちらも流れるような髪の動きが魅力。

▶鳳凰寺風(1/8)/¥6,800/ムサシヤ/レジンキャストキット/細い身体と巨大な剣のミスマッチが◎。

機動戦艦ナデシコ

こちらもセガサターン版が発売中の人気アニメ。ユリカとルリに人気が集まっている。

◀ミスマル・ユリカ(1/6)/¥8,800/ホビーハウス翼/レジンキャストキット/艦長らしい落ち着いた雰囲気を造形している。

▼ユリカ・セーラー服(1/6)/¥9,800/ムサシヤ/レジンキャストキット/セーラー服姿は貴重。スカートのひらひら感がイイ！

▼ホシノ・ルリ(1/6)/¥8,900/クレイズ/レジンキャストキット/同じく宮川武のルリ。ナノマシンが綺麗に塗れるといい感じ。

▶ミスマル・ユリカ(1/6)/¥8,900/クレイズ/レジンキャストキット/数あるユリカの中でも最も可愛らしい(?)、宮川武によるユリカ。

©1996,1997 AIC/iPC ©PIONEER LDC INC. ©ジーベック/ナデシコ制作委員会・テレビ東京 ©講談社 ©エルフ 1995 ©BANPRESTO 1997

今、不死鳥のごとく燃え立つアニメゲーム魂!!
キミはPC-FXを見たか!?

他機種とは大きく異なる個性派マシンを徹底検証

プレステやサターンと同時期に発売された〝次世代機〟の一角でありながら、独自のアニメ・声優路線を打ち出してひとり我が道を行くPC－FX。その現状は販売店が限られていることもあり、一部ゲームマニア以外には深い霧で閉ざされている。だが、発売から年月を重ね、独自の進化を遂げたソフト群には、他機種には絶対マネできないような傑作・怪作がキラめいている。空前のギャルゲーブームを迎えた今こそ、アニメ&ボイス完全搭載のFXソフトを見つめなおす好機ではないだろうか！ まずはFXから他機種へと躍進を遂げた、2作品について眺めていこう!!

◀某詩○よりカワイイとの声も高いアーシャ

ブルーブレイカー

復活した魔王を倒す旅の中で、主人公の結婚相手も探すという"恋愛RPG"。元祖『ときメモ』のプランナーが手がけた作品ということでも話題を呼んだ。ヒロイン・アーシャをはじめ、物語には個性的な美少女が多数登場、一緒に戦いへ赴いてくれる。プレステ&サターンにも移植され、今後の大ブレイクが噂される。

NEC-HE／発売中／7,800円

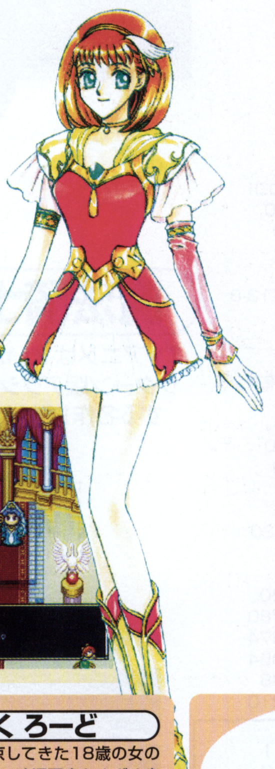
▶▲日数制限のある展開や豊富なイベントなど、RPG的な評価も高い

アンジェリーク 〜天空の鎮魂歌〜

人気の発火点となったFXに、またまた『アンジェリーク』の新作が登場！ この『天空の鎮魂歌(レクイエム)』は、シリーズ初のRPG。2代目アンジェが仲間たちと共に、何者かが狙う旧宇宙を救うために旅立つ。

NEC-HE／'98年3月／7,800円

◀▲守護聖サマや『2』の協力者たちが、アンジェリークと一緒に冒険や戦闘を！



アンジェシリーズの美少女たち

男性キャラが目立つこのシリーズだが、各作品のアンジェリークとライバルと、今までに4人の美少女が画面を賑わしている。あと、2作目の占い師・サラのような美女系キャラも存在するし……。決して〝美少女〟というくくりで見ても、他作品に引けは取らないソフトといえる。

PC−FX おすすめ ソフトガイド

今日こそ買いどき！ 充実のラインナップ

上のメジャー作以外にも、FXならではのソフトが多数発売されている。ここではその中から、比較的入手が容易で特徴的なものを紹介していこう。発売はすべてNECホームエレクトロニクス(NEC-HE)、価格は『アニメフリーク』が7200円、残りが7800円。確実に入手したい方は、秋葉原や日本橋の専門店に問い合わせてみるといいだろう。

みにまむなのにっく

『キャッ党忍伝てやんでえ』『アイドルプロジェクト』などを手がけた"スタジオOX"製作によるアドベンチャー。マッドな父の発明品で5cmサイズに縮んでしまった3姉妹が、彼女らを狙う謎の敵と戦いつつ、自宅内で大冒険を展開！ OX独自の怪しいノリやパロディが、ストーリー中の随所に散りばめられている。

◀メインキャラクターデザインは同社の〝鈴木典孝〟が担当している

とばりのプリンセス ロルフィー

PC−FXのイメージキャラ、ロルフィーが主人公のアドベンチャー。魔界から3人の姉とともに現実世界にやってきた彼女が、学園生活や魔界の刺客との戦いを繰り広げる。ゲームは1日数回程度、コマンドを選ぶだけの簡単操作。ロルフィーのパラメーター変化によって、物語が変わる育成要素も盛り込まれている。

◀〝魔法少女〟的なテイストが、多分に盛り込まれた物語展開に注目！

こみっく ろーど

高校を卒業し上京してきた18歳の女の子の立場になって、一流漫画家をめざす育成シミュレーション。3年間の東京生活では、アルバイトやアシスタントで能力アップ&生活資金の確保をはかりつつ、持ち込み用作品を製作していく。漫画家"ぶるまほげろー"がデザインした、個性的で可愛いキャラたちは必見！

◀各種バイトや同人誌即売会など、多彩なイベントが用意されている

【ブルーブレイカー】©1996 NEC HomeElectronics,Ltd. ©1996 Hunex 【アンジェリーク〜天空の鎮魂歌〜】© KOEI CO.LTD. © NEC HomeElectronics,Ltd. 【こみっくろーど】©NEC HomeElectronics,Ltd.1997 【となりのプリンセス ロルフィー】©NEC HomeElectronics,Ltd.1997 © 只野和子 1997
【みにまむなのにっく】© スタジオOX © NEC HomeElectronics,Ltd.1997

これから後にやってくる期待の新作ソフトたち！

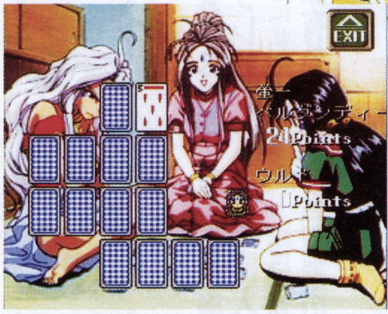
雑誌の新作コーナーなどを賑わすことは少ないが、FXソフトは現在でも月1本程度のペースでリリースされ続けている。特に、97年中頃からは、比較的初期からアナウンスされてきた作品が連続発売されたこともあり、作品の質・ユーザー側の満足度共かなり高いレベルで推移している。そんな中、さらなる注目作として浮かんできたのがこの2本！　発売も近づいて、これから情報も増えることが予想される。発売元は『ファーストKiss☆』がHu-NEX／NEC-HE、それ以外はNEC-HEだ。

ああっ女神さまっ

▲ゲームはバンダイから発売されている、同名作品のWin95版からのパワーアップ移植となる

講談社の月刊アフタヌーン誌上で、大人気連載中の「ああっ女神さまっ」がアドベンチャーゲームになってFXに登場。プレイヤーは主人公の螢一の立場でプレイを開始、周囲に巻き起こる数々の事件を、ベルダンディーたちと協力して解決していく。ゲームは全3章構成で、ストーリーはコミック版とは異なるオリジナルエピソード。また、各章の要所では、その後の展開に影響をおよぼすアクションシーンなども挿入される。12月12日発売予定／価格は8,800円。

こんなミニゲームが！



▲ソフトにはおまけとして、FX版オリジナルとなる「15パズル」および「神経衰弱」ゲームが収録されている

ファーストKiss☆

高校卒業を控えた主人公が、約1ヵ月間の織倉家での同居生活を体験する恋愛アドベンチャーゲーム。1日のうちに学校・家・バイトなどいくつもの出来事を体験しつつ、知り合った女の子たちとの仲を深めていく。途中で意中の相手を決め、以降はその相手との専用シナリオが始まるなど、新機軸のシステムが見どころだ。
'98年春発売予定／価格未定。

▲ヒロインの香奈（左）と妹の真奈美。このほか多くの相手から誰を選ぶか？

PC−FX　NEXTラインナップ

卒業R	'98年1月発売予定	7,800円
アニメフリークFX	'98年2月発売予定	価格未定（2枚組）
負けるな！　魔剣道Z	'98年3月発売予定	7,800円
ルルリ・ラ・ルラ	'98年春発売予定	7,800円
はたらく★少女 てきぱきワーキン♥ラブFX	発売日未定	価格未定
ペブルビーチの波頭（仮）	発売日未定	価格未定
MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮）	発売日未定	価格未定

アニメフリークFX Vol.5

アニメ・声優・FX最新タイトルなどの情報をまとめたバラエティソフトの第5弾。今回は、連載イラストアニメや人気ソフトの攻略などが中心の1枚目と、菅原祥子など声優6人の水着姿のムービーや、美少女キャラ制服図鑑など非常にマニア度の高い内容を収めた2枚目の、2枚のCD-ROMにより構成されている。

▲ネタの絞り込みや構成など、実にFXらしい1本。第6弾も発売決定

女神天国II

女神である美少女キャラの体調・服装などを整えて、信者たちを集めていくというライフ・シミュレーション。プレイヤーは女神側かヤミメガ側のどちらかを選び、全世界ポリゴン化阻止／推進のためにゲームを進めていく。リアルタイム進行や着せ替え要素、豊富なパロディなど、とにかくアイデアが詰め込まれた作品。

▲脱力ゲーの最高峰、FX一の怪作など、多くの話題を呼んだ逸品だ

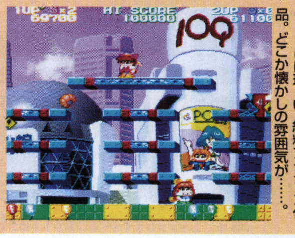
超神兵器ゼロイガー

FX唯一のシューティングゲーム。第二次世界大戦後の地球を舞台に、異星の少女・ルルの協力によって完成した"ゼロイガー"を駆り、若き天才パイロット火鷹剛が遊星帝国の野望にいどむ。ステージ間には、"ANO清水"デザインによるキャラ&メカが乱舞する、特濃レベルの熱きデモシーンが繰り広げられる！

▲巨大なボスや多彩なゲームモードなど、ツボを押さえた構成の作品

チップちゃんキィ〜ック！

2人同時プレイも可能な、固定画面アクションゲーム。美少（幼？）女主人公のチップかチャップを操って、多彩なステージをクリアしていく。敵にオプション"モーサポー"をぶつけて気絶させ、さらにキックで退治するという2段アクションが特徴的。各ステージの最後には、ボスキャラとの対決シーンも存在する。



▲FXには珍しい、純粋アクション作品。どこか懐かしの雰囲気が……。

【ああっ女神様っ】© 藤島康介／講談社　©BANPRESTO 1993,1997　© NEC HomeElectronics,Ltd.1997　【ファーストKiss☆物語】© Hunex　【チップちゃんキィ〜ク！】© COSTOM　© NEC HomeElectronics,Ltd.　【超神兵器ゼロイガー】©　素藝屋　©NEC HomeElectronics,Ltd.
【女神天国II】©　NECHomeElectronics,Ltd.1996　©　女神天国建設委員会／メディアワークス　【アニメフリークFX Vol.5】©　小花美穂／集英社・テレビ東京・NAS　© 1995 AIC・PIONEER LDC,INC　© BANDAI・VICTOR・GAINEX　© HEAD ROOM／BANDAI VISUAL／NOVIC　© 1990日本コンピュータシステム・東宝
© 1993東宝　© 1995 AIC・PIONEER LDC,INC　© 1996 女神天国建設委員会／メディアワークス　© Hunex

BIG PRESENT

巻頭の『絶対美少女ゲーム読本 1998カレンダー』の後ろにはさみこんであるアンケートハガキを切り取って必要事項&プレゼント番号を記入の上、ふるってご応募ください。巻頭編集記事『話題の新作31』の中にもプレゼント番号がありますのでお忘れなく！締め切りは98年6月17日(当日消印有効)です。当選者の発表等につきましては商品の発送をもって代えさせていただきます。

●PRESENT23
あなたの欲しい美少女フィギュア
20名様

今、
あなたが一番ほしい美少女フィギュアを
ドーーンと
大判振る舞い。
当選者には編集部から直接お電話差し上げ、
リクエストを聞いたのちに
発送させていただきます。
写真は、センチメンタルグラフティ、
綾崎若菜(1/6)／ツクダホビー
※プレゼントの金額には上限を設けてあります。

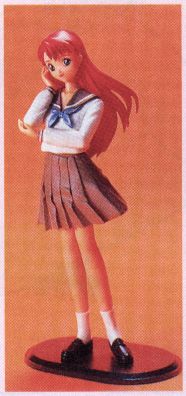
©NECインターチャネル／マーカス

●PRESENT24
ブルーブレイカー セガ公認トレーディングカード
5名様(ヒューマンより)

ご存じ"ブルブレ"のトレカ、通常トレカ6枚に
ホログラムトレカ3枚とまさにお宝もの。
こいつは欲しいぜ！

●PRESENT25
ファインド ラブ フィギュア
2名様(ダイキより)

もらって嬉しいこのフィギュア、
もうダイキさんたら太っ腹！

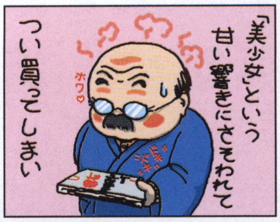


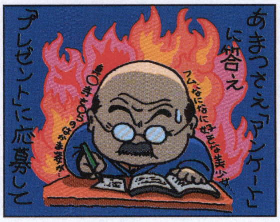
SPECIAL PRESENT

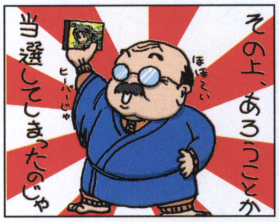
続 初恋物語～修学旅行～発売記念イベントに10名様ご招待！

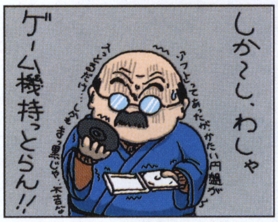
開催日程：1998年2月14日(土)
開催時間：午後1時から、午後5時からの2回開催
開催場所：徳間ホール(東京都港区東新橋1-1-16　徳間書店本社ビル3F)
入場料金：無料
出演予定声優：高橋美紀・瀧本富士子・大谷育江・天野由梨・岩坪理江・橘ひかり　他、豪華ゲストが登場
内容：ゲストを招いての歌あり、トークショーあり、豪華プレゼントありと内容充実のイベントです。
備考：入場者全員に、キャラクタデザインの垣野内成美先生書き下ろしイラストの特製ピンズをプレゼント。
応募方法：官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入して
じゅげむ編集部「初恋物語イベント」係まで応募してください。
締め切り：1998年1月16日(金)当日消印有効です。
当選者の発表は直接入場券の発送をもって代えさせていただきます

QUESTIONS!









負けるな若者!!

巻頭にはさみこんであるアンケートハガキを切り取って必要事項を記入の上、ふるってご応募ください。

以下の質問にお答え下さい

Q1 テレビゲームで遊ぶ機会は多いですか？

01 毎日
02 週に3-4日
03 週に1日
04 月に1-3日
05 2・3カ月に1度
06 半年に1度
07 1年に1度
08 全くしない

Q2 本書を購入した理由は何ですか（3つまで回答可）

01 美少女ゲームが好きだから
02 まとまった情報が欲しかったから
03 何のゲームを買ったらいいのか迷っていたから
04 付録が充実していたから
05 好みのキャラクターが載っていたから
06 なんとなくおもしろそうだったから

Q3 本書の定価についてどう思われますか

01 高い
02 安い
03 ちょうどいい

Q4 読後、おもしろかった記事を3つまで選んでください。
Q5 読後、つまらなかった記事を3つまで選んでください。

01 98年じゅげむオリジナルカレンダー
02 巻頭グラビアページ
03 話題の新作ページ
04 作品別インタビュー
05 ビッグ３インタビュー
06 これだけはおさえておきたい定番ソフト
07 愛しきフィギュアの世界
08 今だからFX！

Q6 持っているゲーム機を教えてください。
Q7 また、今欲しいゲーム機は何ですか？

01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 3DOシリーズ
06 PC-FX
07 ネオジオ
08 ネオジオCD/CDZ
09 ゲームボーイ

Q8 月刊じゅげむを購入したことはありますか？

01 毎号買っている
02 時々買っている
03 買ったことはある
04 買ったことはない
05 知らない

Q9 あなたの好きな美少女ゲームキャラを教えてください（3名まで）

Q10 本書を読んで興味を持ったタイトルを教えてください

締め切りは98年5月17日です。当選者の発表は賞品の発送を持って代えさせていただきます

巻頭の綴じ込みハガキにご記入の上ご返送下さい

男の人生を変える一冊。

キーワードは「無痛」「無傷」「安心」。
過去１５万人の治療実績を誇る上野クリニックの技術と安心が一冊の本になりました。あなたの下半身の悩みにしっかり、まじめにお答えします。

MEN'S BODY POWER UP BOOK

第１章
日本人の３人に２人は包茎です。

●東京上野クリニックには、同様の性春の悩みを抱える男性から、年間３万件以上にものぼる相談電話が寄せられています。人気の秘密は年中無休、２４時間体制で無料相談が受けられること。これなら周囲に気兼ねすることなく、いつでも、どこからでも好きな時に相談することが可能です。

第２章
包茎は百害あって一利なし

●包茎の百害損した男たちのエピソードの数々
「包茎が原因で雑菌が溜まり性病をくり返した」（大阪市・２９歳会社員Oさんのケース）
「包茎は早漏気味になりやすい」（浜松市・２５歳会社員Kさんのケース）
●包茎治療の百利包茎治療で得した男たちの男たちのエピソードの数々
「ムスコが一皮むけたら人間も一皮むけた」（大阪市・３６歳会社員Aさんのケース）
「いつでも「気持ちいい」セックスができる」（東京都・２７歳会社員Fさんのケース）

第３章
最新の技術・無痛治療法

●この不安を解消するために、東京上野クリニックが導入したのがバイオジェクター。これは麻酔薬をペニスの表面に噴霧して、その時のガスの圧力で皮の感覚を麻痺させます。

●そこで上野クリニックが採用したのが深部冷却法です。これは特殊な柔らかいジェルを半凍結するまで冷やし、それを直接ペニスに巻き付ける方法です。こうすることによって、皮膚の深部まで麻痺させることに成功しました。

第４章
ていねいな手作業「無傷」の仕上がり

●上野クリニックは機械を用いず、すべて手作業で手術を行います。そして、超精密な手作業技術だからできる、自然な仕上がりを実現します。

●軽度の包茎の方にお勧めしているのが切らない手術法です。
これは根元の部分で余った皮を集めて、特殊な組織繊維剤で軽くくっつける方法です。

第５章
男の性を尊重した「安心」の提供

●スタッフは全員男性。受付から治療にいたるまで一貫して熟練した男性スタッフがあたっています。

●包茎治療で通院した事実を秘密にしたいという誰もが抱く思いを、東京上野クリニックは尊重します。
それゆえ、当院では知り合いの人たちだけではなく、来院された他の患者さんとも顔を合わせることのないよう、完全予約制にて診療時間を調整しています。

第６章
早めの対応が肝心な性病治療

●時々、亀頭周囲や陰茎を注意深く観察してみてください。もしツブツブを発見したら、一人で悩まず、早期治療することをお勧めします。というのも、特殊な機械を使って正しい治療を施さないと、コンジロームは再び増殖を開始する厄介な病気だからです。

第７章
男女とも快感をアップする法

●皮のたるみはコンドームと同じで、せっかくのカリの効果を半減させてしまいます。本来、カリは挿入時に女性を感じさせるもので、むしろ引く時にカリの皮差が強い快感を与えるものなのです。

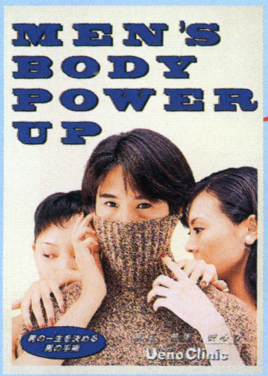
●包皮のだぶつきは、年齢が３０代に突入すると徐々に性感を妨げるようになり、ひいては精力の低下につながっていくのです。

第８章
男をさらに磨く改造計画

●普通、オナニーにおいては陰茎で行う人が多く、オナニーにおいて早漏の人は少ないのです。したがって、セックスにおいての早漏の大半は、陰茎ではなく亀頭で起こると考えられます。

●東京上野クリニックでは、この過敏な亀頭を人体無害のコラーゲンを使った独自の特殊な注入方法で、早漏をある程度抑えることができるようになりました。

（以上すべて目次より）



「MEN'S BODY POWER UP」
定価648円（税別）

発行所／
株式会社双葉社
〒162
東京都新宿区東五軒町３番２８号

新発売

この本についてのお問い合わせは、東京上野クリニックまで

泌尿器科
形成外科
性病科

東京上野クリニック

TEL／03－5543－3700

メンズ総合情報案内
テープ案内・資料請求・個別相談
0120－087－008
２４時間直接電話相談
0120－508－550

ホームページ開設中 http://www.ueno.co.jp

東京上野クリニック　東京本院／東京都中央区八重洲1-8-16 新槇町ビル14F　TEL.03-3274-4000
東京・上野・新宿・横浜・大宮・千葉・名古屋・浜松・京都・大阪北・大阪南・福岡

じゅげむ特別編集
「絶対美少女ゲーム読本」

●Publisher&General Manager
倉田 学
●Editor-in-chief
倉田 学
●Art Directer
松尾裕介
●Cover Design
松尾祐介
●Senier Editor
高山正寛
●Editor
◎株式会社ヘッドルーム◎
植竹貴史
玉利越
斉藤阿都武
豊田直顕

山田充伯
●Writer
◎株式会社ヘッドルーム◎
藤井浩
植竹貴史
後藤勝
野本由起
上野高一
竹石和幸
河野直之
高橋祐介
玉利越
武田宗典
佐藤優
高橋正俊
松本彰一郎
斉藤阿都武
豊田直顕
堂坂香月
粕川由紀

山口和則
越司文彦
●Designers
狩俣留都
山田充伯
●Phtographer
米谷 渉
●Advertising Creative Manager
成田聖
●Creative Staff
富永婦時子
●Media Planning Manager
高橋信太郎
●Media Planning
檜山忠史
落合立子
市川 剛
青木 充
堀内麻紀
●Sale & Promotion Manager
柳川誠一
●Sale & Promotion Associates
大橋美紀子
加藤洋美
●Printing Planning Manager
森山英之
●Printing Planning
村上秀都

FROM EDITOR

遂に出してしまいました『絶対美少女ゲーム読本』。
今、ゲーム業界の中でも
ひときわ注目を浴びているキャラクタービジネス、
自分なりにヒットの理由を知りたくて
この本を出してみましたが、
なるほどと感心することの多いこと。
まだまだこの分野は伸びることを確信しました。
さて今回『98年美少女カレンダー』を付けました。
壁に貼るも良し、大事に保管するもよし、
結構いいものができたのではないかと思ってます。
各メーカーのご協力があってできたこのカレンダー、
広報担当の皆様にこの場を借りて厚く御礼申し上げます。
(おやびん高山)

I WANT YOU! STUFF募集

じゅげむ編集部では今猛烈にスタッフを募集しています。日本一わかりやすく面白くてためになるゲーム雑誌を目指し、日夜編集作業に没頭している編集部では、新たなパワーを熱烈に歓迎しています。社保完備、残業代当然出ます、交通費支給だって当たり前。職場環境には自信あります。経験者の方は待遇ご相談いたします。熱意と体力とセンスと知識と見識に自信のある方じゅげむ編集部スタッフ募集係まで、履歴書をお送りください。

【募集職種】
・契約編集者(じゅげむ本誌、ムック、書籍編集者)
・編集アルバイト

【宛先】
〒105 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
株式会社リクルート じゅげむ編集部
スタッフ募集係

じゅげむ MOOK
絶対美少女ゲーム読本

絶対美少女ゲーム読本

発行
1998年1月17日 初版
発行所
株式会社リクルート
〒105 東京都港区東新橋2-12-11電池ビル
編集部/03-5472-8412
販売部/03-3575-6158
広告局/03-5472-8414

印刷所
凸版印刷株式会社 Printed in Japan

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

本誌掲載記事の無断転載・複製を禁じます。
法律で定められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

●定価はカバーに表示してあります。
●乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
●内容に関するご質問には一切お答えできません。

COPYRIGHTS ©1997 Recruit
ISBN4-947679-95-6

You may open the twelve doors of
"sweet loneliness"

恋愛シミュレーション
センチメンタルグラフティ

Sentimental Graffiti

あなたに、会いたい。

幼い頃から転校を繰り返してきたあなたに、ある日届く差出人のない一通の手紙。
「会いたい……」たった一言に込められた切ない想い。
忘れかけていた12の思い出を求めるあなたの旅が今、始まります。

1月22日発売 希望小売価格 **7,500**円(税別)

初回生産限定 セカンドウィンドウ付き **CD2枚組**

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト／甲斐智久

『センチ』のミュージックCD 緊急再発売！

NECアベニューから発売されていたテーマソング「センチメンタル・ラブ」を始め、キャラクターCDシリーズ12枚が NECインターチャネルより緊急再リリース！　ミュージックCDも、これからはNECインターチャネルでどうぞ！

CDのジャケットイラストは甲斐智久氏による描き下ろしリニューアル

『センチメンタル・ラブ』
シングルCD ¥1,020 (Tax In)

『センチメンタルグラフィティ　キャラクター別 CDコレクション』　全12枚・各¥1,529 (Tax In)

NECインターチャネル株式会社
アミューズメントグループ　〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5 ●ユーザーサポート受付 (03)3293-7008 (祝祭日を除く月～金曜日：午後1時～6時)
ゲームミュージック事業部　〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

じゅげむ MOOK

RSE RECRUIT SPECIAL EDITION

絶対美少女ゲーム読本
平成10年1月17日発行
発行・編集人●倉田学
発行・発売●(株)リクルート　〒105東京都港区東新橋2-12-11　電池ビル
編集局●03-5472-8412　広告局●03-5472-8414　販売局●03-3575-6158
リクルートスペシャルエディション

©RECRUIT 1998 PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷

9784947679956
ISBN4-947679-95-6
C9476 ¥933E
1929476009333

定価 本体933円+税
雑誌69451-81

特別編集

じゅげむ

MOOK

絶対美少女ゲーム読本

RECRUIT